Los Manuscritos de Guild Wars

ATENCIÓN

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o usar videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de conocimiento o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan.

PARE INMEDIATAMENTE y consulte a su médico si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: *convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de conocimiento, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.*

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.



Índice



La Academia Nolani de las Artes Arcanas

Devona salió del remolino de luz a una pequeña sala sin techo y desenvainó la espada. No sabía exactamente dónde se encontraba, sólo que estaba en alguna parte de las ruinas de Nolani. Tampoco importaba. Cualquier sitio era mejor que el interior de la Academia de Drascir, con los Charr echando abajo a porrazos la puerta de madera podrida.

El príncipe Rurik había sido el primero en atravesar el portal. Permanecía de pie, encorvado sobre algo que había al otro lado de la habitación. Los magos del Cetro Llameante a los que habían rescatado también estaban allí agachados. Justo cuando salían de Drascir, el grupo se había tropezado con el legendario cuerno conocido como el Invocador de tormentas. Devona, por supuesto, había oído hablar de esta arma, pero, hasta que no la había visto con sus propios ojos, había dado por hecho lo que suponía casi todo el mundo: que se trataba sólo de un mito.

Erol, el primer mago al que habían rescatado de los Charr, parecía convencido de que el cuerno iba a ser la respuesta a todos los problemas de Ascalon. Devona, sin embargo, no estaba tan segura, y no era la única: el príncipe también había mostrado sus reservas. ¿Cómo podría un cuerno ser la clave para devolver su antigua gloria a un reino en ruinas? Bueno, con independencia del papel que desempeñara el cuerno en el futuro del reino, tampoco estaba de más tener otra arma en la guerra contra las bestias del norte.

El portal que había detrás de Devona llameó cuando Cynn, Aidan y Mhenlo lo cruzaron.

—Así que éste es el aspecto que tiene ahora Nolani —dijo Cynn, quien, tras materializarse a través del torbellino de miasma, dio una patadita al polvo rojizo con la punta de la

bota y dejó al descubierto parte del suelo de mármol ornado que enterraban los escombros—. Toda una mejora, en mi opinión.

—Aún tenemos prejuicios, ¿eh? —se rió Aidan mientras colocaba una flecha en el arco y escrutaba la zona.

—En sus mejores tiempos, Nolani era una ciudad de tercera —contestó la Elementalista, que aún apartaba el polvo de alrededor—. Ahora está como cualquier otro lugar: igual de devastada que la ciudad de al lado.



Mhenlo caminó alrededor de Cynn, dejando que su mano rozara la cadera de la mujer. —Este edificio era un lugar sagrado —dijo el Monje, que cruzó la pequeña habitación y se acercó a una estatua maltrecha de Dwayna.

—Era una academia —le corrigió el príncipe Rurik—, la academia gemela de la que hemos dejado en Drascir. —Ya había terminado de inspeccionar el cuerno y se acercó al grupo.

—No te alejes demasiado —le advirtió Devona a Mhenlo—. Aún no sabemos quién habita en este lugar.

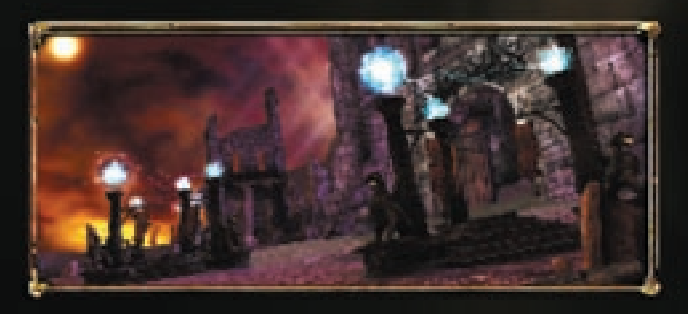
Mhenlo asintió mientras se agachaba y recogía un fragmento roto de mármol tallado, con la forma de un ala emplumada. Se incorporó e intentó ponerla de nuevo en la estatua de la diosa. Encajaba en el lugar donde se suponía que tenía que ir, pero no se aguantaría puesta.

Mhenlo la mantuvo en su sitio y admiró a la diosa,

temporalmente entera. Tras unos instantes, volvió a colocar con cuidado el ala en el suelo, a los pies de Dwayna.

—Amigos míos, el Muro no está muy lejos. Llegaremos a Rin en menos de una hora —dijo el príncipe Rurik, que, a continuación, se volvió y se dispuso a salir de la pequeña habitación—. Vamos. Hemos de llevarle el cuerno a mi padre, el rey.

Devona y los demás le siguieron y salieron a un patio más grande. Era muy similar a la última academia. Aunque las paredes exteriores parecían intactas en su mayor parte, el techo había desaparecido y las ventanas estaban rotas. Un par de obeliscos mágicos de defensa se alzaban en lo alto del muro delantero. Devona supuso que los habían erigido durante las Guerras de Clanes. Las academias se contaban entre los blancos más populares de los saqueos de los clanes. Privar a una nación extranjera de sus héroes más prometedores era una buena manera de evitar luchar contra ellos cuando estuvieran totalmente preparados para el combate.



Las hojas de la puerta todavía estaban cerradas, pero, desde ese lugar estratégico, Devona veía la silueta del Gran Muro del Norte a través de las ruinas de la fachada de la academia. Los arcos del nivel superior atrapaban la luz matinal mientras se erguían orgullosos hacia el firmamento, como si dijeran: «Nosotros nunca caeremos».

—Nuestro hogar... —dijo la Guerrera.

—Pronto estaremos allí —dijo Aidan poniéndole la mano en el hombro.

El príncipe Rurik siguió bajando unas escaleras destruidas hasta llegar a las grandes puertas delanteras de madera. —¿Hay alguna palanca ahí arriba? —preguntó volviéndose a ellos.

—Sí, mi señor —se apresuró a responder el mago Erol—. Aquí arriba, justo en la muralla. Iré yo.

—Muy bien —contestó Rurik.

Devona, Cynn, Aidan y Mhenlo bajaron la rampa hasta llegar al príncipe, y los magos rescatados los siguieron. Justo delante de ellos, en el mismo lugar donde habían caído tras atravesar el techo de la academia, yacían los restos de un enorme cristal mágico hecho añicos. Devona había visto esta clase de escombros por todo Ascalon. Aún había varios cristales como ése en los predios al sur del Muro. Verlos siempre hacía que un escalofrío recorriera la espina dorsal de la Guerrera. Le traían a la memoria la Devastación, la carnicería que habían producido sus combates y a la gente que había muerto en ella.

Sacudió la cabeza, en un intento por apartar esas imágenes y poder concentrarse en la tarea que tenía entre manos.

Apenas había despuntado el alba y, a la sombra de la puerta delantera, aún estaba bastante oscuro. Cynn pasó la mano por el marco metálico de ésta. —Podría haber sido también de pergamino —comentó.

Erol se asomó por el borde de la muralla, justo encima de donde se encontraba el grupo.

—Estoy listo, mi príncipe.

—Nosotros también —dijo Rurik haciendo un gesto con la mano.

El rostro de Erol desapareció de su vista y los descuidados mecanismos que accionaban la puerta empezaron a moverse.

La madera y el metal podridos emitieron varios chirridos y ruidos fuertes, pero las hojas se abrieron.

Delante de la academia, la escena era casi como Devona había esperado: el polvo y los escombros cubrían el suelo, y troncos requemados apuntaban hacia el cielo como dedos esqueléticos que constituían los restos fantasmales de lo que antaño fuera un jardín exuberante rodeado de árboles.

Pero, cuando las puertas se abrieron, a Devona se le concedió otra visión.

—¡Tropas Charr! —gritó Mhenlo—. ¡Cerrad las puertas!

La plaza que había delante de la academia era un hervidero de peludas bestias Charr erguidas, con unas fauces enormes y garras todavía mayores. En el centro del campamento, construida de ramas y paja, se alzaba una imponente efigie llameante de tres patas que constituía un tributo a sus fieros dioses.

Cuando la puerta se abrió, hasta la última de las bestias peludas dejó lo que estaba haciendo y se abalanzó hacia la academia, que había quedado expuesta.



Cynn era la que estaba más cerca de la puerta. Cerró los ojos y, cruzada de brazos, se elevó en el aire mientras entonaba las palabras de un conjuro.

Los Charr eran rápidos y llegaron a la puerta abierta como rayos. Devona echó a correr para proteger a la Elementalista

de la acometida de las bestias. Trazando un poderoso arco con la espada, la Guerrera dio al primer Fanático con hacha Charr en la coraza, haciéndole retroceder y dejándole un enorme corte en el pecho.

Devona se puso delante de Cynn en el hueco dejado por el Charr caído, dio la vuelta a la hoja y atacó hacia el otro lado. Al hacerlo, se cruzó con el acero de una espada enemiga que iba dirigida a la cabeza. Soltó un grito mientras desviaba el ataque con su golpe. Tras pasar la espada por encima del hacha del Charr, hincó la punta de su Espada de Rin entre las costuras de la armadura de la criatura, perforando al hacerlo piel y carne, y clavándosela donde al menos un humano debería tener un pulmón. La bestia aulló y se retorció para liberarse de la espada de Devona.

Otro Fanático con hacha apareció de repente detrás de Devona. La Guerrera luchó por arrancar la hoja de su víctima, pero la criatura se convulsionó y se desplomó sobre la herida, cerrando su carne firmemente alrededor del arma atorada. El nuevo atacante levantó el hacha y Devona se volvió para apartarse, soltando una de las manos de la Espada de Rin.

Pese a su rápido movimiento, el hacha de la criatura cayó sobre su brazo. Devona siseó y se preparó para recibir el golpe. Su piel enrojeció con el brillo blanquiazul de la magia divina y el arma del Charr pareció rebotarle en la carne.

—Bien visto, Mhenlo —dijo Devona con los dientes apretados.

Un par de flechas pasaron silbando junto a la oreja de Devona y alcanzaron al Fanático con hacha en el hombro, que acabó clavado en el marco de madera de la puerta abierta.

Libre de amenazas inmediatas, Devona levantó la bota y la puso encima del Charr herido que aún estaba unido a su espada.

—¡Sal... de una vez! —gritó mientras tiraba con todas sus fuerzas. La Espada de Rin salió dejando un horrible rasgón,

y ella la sacudió hacia un lado para limpiar del acero la sangre negra del Charr.

En ese momento, Cynn levantó la cabeza y abrió los brazos, mientras pronunciaba la última palabra del conjuro. En lo alto, el cielo se iluminó y unos gigantescos conos de llamas chispeantes empezaron a llover por doquier. Una tromba de bolas de fuego mágicas cayó sobre los Charr que estaban a escasos pasos de la puerta. Su piel se prendió rápidamente y la carne empezó a burbujear. Las bestias chillaron presas de dolor, y muchas cayeron muertas allí mismo.

Las que no habían quedado atrapadas en la lluvia de fuego se detuvieron de golpe, esperando a que la conflagración remitiera.

Las puertas empezaron a cerrarse otra vez, apartando los cuerpos de los Charr muertos de la entrada de la academia.

—¡Devona, vuelve! —gritó Mhenlo.

Justo cuando el conjuro de Cynn terminó, la Guerrera se retiró a la relativa seguridad de las puertas que se cerraban. Cuando dejaron de caer llamas, los Charr se volvieron a agolpar en la puerta.

La mayoría se quedaron fuera, golpeando las armas contra las pesadas hojas de madera. Pero uno consiguió colarse por ella justo antes de que se cerrara.



La bestia miró a todos los ascalonianos, soltó un gruñido y se volvió contra un mago del Cetro Llameante. Dio un salto y cayó encima del frágil hombre desprotegido.

El mago lanzó un grito de dolor cuando el Charr le atravesó la carne.

—¡No! — gritó Devona abalanzándose sobre la bestia y atacándola por la espalda. La hoja dio en el cuello de la criatura, cercenando la cabeza del monstruo de sus hombros de un solo golpe, y ésta cayó al suelo.

Mhenlo se apresuró a apartar los restos de la criatura de encima del cuerpo del mago. El hombre estaba apenas consciente. El Charr lo había dejado en muy mal estado. Tenía la cara desgarrada y tosía sangre. El Monje se puso de rodillas junto a él e impuso las manos sobre sus heridas. Pronunció algo breve y un torrente de energía blanquiazul brotó del Monje y fue a parar al mago herido.

Desde fuera, los ruidos de los Charr delante de la puerta resonaban en el patio desolado.

—Estupendo —dijo Cynn—, hemos pasado de estar atrapados dentro de una academia a estarlo dentro de otra.

—Al menos ésta tiene las paredes más gruesas —respondió Aidan.

—Hay otro pasadizo que lleva afuera y rodea el Muro —anunció el príncipe Rurik señalando hacia el este, en la misma dirección en la que se encontraba el enorme cristal mágico en medio de la academia.

—¿Y a qué estamos esperando? —dijo Cynn, dirigiéndose hacia la dirección indicada—. Llevémosle esa cornetita tuya al rey y acabemos con esto.

—Cynn, por favor. No estás ayudando mucho —dijo Mhenlo, levantando la vista de los cuidados que le estaba dispensando al mago.

—No creo que sea prudente sacar a los magos de la

academia sin estar seguros de que el camino está despejado —intervino Aidan—. Están débiles a causa de su largo encierro y en muy mal estado como para luchar. Más allá de la puerta no podemos garantizar su seguridad. Al menos aquí no corren un peligro inmediato.

—Estoy de acuerdo —dijo el príncipe Rurik—. ¿Qué propones, Aidan?

El Guardabosques se apoyó en el arco. —Deja que nosotros cuatro nos aventuremos fuera y tendamos una emboscada a los Charr por la espalda —respondió, señalando a Cynn, Devona, Mhenlo y a sí mismo con la mano—. Una vez hayamos despejado la puerta de bestias, podremos llevar a los magos a casa.

—Lo que propones es muy arriesgado —dijo el príncipe Rurik, cuyo rostro se ensombreció al oír la idea—. No es algo que os pediría —continuó bajando la mirada hasta el mago herido y pasándola a continuación por todos los de Ascalon que iban con él para luego asentir —, pero si creéis que podéis conseguirlo, tenéis mi bendición.

—Ya era hora —dijo Cynn—. Venga, vamos.

Devona y Aidan se miraron. Ella sacudió la cabeza en señal de desaprobación, pero el Guardabosques se limitó a sonreír y ahogar una risita. Las bromas de la Elementalista siempre parecían divertirle en la misma medida en la que irritaban a Devona.

Mhenlo terminó de atender al mago del Cetro Llameante caído, se puso en pie y se unió al grupo que ya subía por el pasadizo de vuelta a la academia.

—Nos ocuparemos de los obeliscos de defensa mientras estáis fuera —les gritó el príncipe Rurik mientras se alejaban y éste ayudaba al mago a ponerse de pie—. Vigilaremos que no os pase nada. Cuando el camino esté despejado, abriremos la puerta y nos uniremos a vosotros en el camino de vuelta al Muro. —Se enderezó y, en el mejor estilo militar, el heredero al trono de Ascalon saludó con la mano a la Guerrera, el Monje, la Elementalista y el Guardabosques.

Como les había dicho el príncipe, había una puerta en la esquina este que llevaba fuera de la academia. A diferencia de las puertas delanteras, ésta ya se encontraba abierta.

—Me parece que este lugar no es tan seguro como creías —bromeó Cynn.

—Entonces tendremos que actuar deprisa para cerciorarnos de que nada malo le ocurra a nuestro buen príncipe —replicó Aidan—. Sin nosotros, poca ayuda tendrá si los Charr consiguen entrar.

Devona encabezó la marcha a través de la puerta y echó a andar por un sendero serpenteante y rocoso que salía de la academia hacia el noreste.

Varios cientos de metros más arriba, Aidan agarró a Devona por el hombro para que se detuviese y se llevó un dedo a los labios. —Shhh — susurró, y, con un movimiento de cabeza y otro de ojos, señaló las rocas que descollaban por encima de sus cabezas.

Devona estiró el cuello y escuchó. Al hacerlo, distinguió un leve rumor... un ruido como de alguien arrastrando algo.

—¿Los Charr? —musitó mirando a Aidan, que negó con la cabeza.

—Devoradores —le respondió. El Guardabosques hincó la rodilla en el suelo y colocó sobre él un montón de flechas. A continuación, se sacó un pequeño frasco del cinturón, vertió unas cuantas gotas de un líquido verde y viscoso en las puntas de las flechas, colocó una en el arco y, tras devolver las demás al carcaj, continuó su camino.

Los demás hicieron lo propio y le siguieron. En la cima, Devona vio la doble cola aguijonada, las garras ganchudas y el grueso caparazón de un Devorador pestilente.

—Sólo uno —dijo Cynn—. Esto va ser un paseo.

Aidan apuntó con la flecha envenenada y la soltó. Ésta se clavó en la criatura, atravesando su piel quitinosa con un crujido. A pesar de haber dado en el blanco, la flecha no mató a la bestia y se dirigió hacia el grupo meneando las colas en el aire.

Devona levantó la espada por encima de la cabeza y se lanzó al ataque. Mientras se acercaba, el suelo que había alrededor del Devorador pestilente empezó a cambiar y a moverse. Unas pequeñas rocas salieron despedidas y un par de Carroñeros salieron de la cálida tierra.

—¡Esto ya me gusta más! —gritó Cynn.

Esto llevó una sonrisa a los labios de Devona, que aferró la espada con más fuerza, avanzó hacia las recién llegadas alimañas y atacó la cabeza de una de las criaturas. El Carroñero se tambaleó torpemente con el golpe.

Los aguijones del Devorador pestilente dejaron de menearse y, apuntando con ellos a la Guerrera, la criatura formuló algo justo antes de caer muerta por el veneno de la flecha de Aidan.

Las rodillas de Devona se debilitaron al instante, y la mujer intentó mantenerse de pie. La espada le resultaba cada vez más pesada y, cuando volvió a golpear a la criatura, rebotó en el caparazón de ésta, sin hacerle apenas mella. El maleficio del Devorador pestilente le había arrebatado su fuerza.

Los Carroñeros rodearon a la Guerrera y la golpearon por ambos lados. La armadura de Devona recibió parte del impacto, pero las fuertes pinzas de las criaturas le laceraron el antebrazo y la parte inferior de una pierna. Pese a que el maleficio la había debilitado, Devona se esforzó por moverse con más rapidez, en un intento por esquivar los ataques de las dos criaturas.

Pero no fue lo bastante rápida. Una pinza le rasgó el hombro, atravesándole la armadura y poniéndola de rodillas. Algo le golpeo con gran fuerza en el pecho y la tiró al suelo.

Devona abrió los ojos y vio a una criatura sentada sobre ella mirándola con sus redondos y brillantes ojos. El peso de la criatura le aplastaba los pulmones y le hacía casi imposible respirar.

«Magnífico —pensó—. Machacada por un bicharraco. No es la manera más heroica de morir».

La visión de Devona se nubló y los oídos empezaron a zumbarle a medida que perdía el conocimiento. El sonido de la voz de Cynn le llegó desde la distancia; la Elementalista pronunció las palabras de un conjuro que Devona reconoció, y un torrente de adrenalina la devolvió la consciencia.

A su alrededor, el suelo estalló en llamas. Propagándose como una ola, el fuego mágico cubrió a la Guerrera derribada, abrasando a las dos criaturas dentro de sus caparazones y convirtiéndolas en crujientes bolitas.

Devona se quitó de encima al devorador muerto y se volvió a desplomar en el suelo. —Bien hecho —dijo levantando la vista hacia la Elementalista.

—Claro —respondió Cynn encogiéndose de hombros.

—Que la diosa Dwayna te proteja —dijo Mhenlo.

Devona sintió cómo recobraba las fuerzas al contrarrestar el Monje el maleficio del Devorador pestilente.

—Cuando estés lista —comentó Aidan, mientras vigilaba el

sendero—, deberíamos continuar. No estamos muy lejos de la fachada de la academia.

Devona tomó varias bocanadas de aire mientras recuperaba todo lo que había perdido, se puso en pie y volvió a descender por el sendero.

El grupo anduvo un rato hasta que Devona oyó lo que le pareció el chisporroteo de una hoguera.

—Debe de ser su efigie —dijo.

Aidan asintió con la cabeza.

El suelo estaba allí partido y desplazado. Cerca del borde del sendero, la tierra se cortaba abruptamente en un risco desde el que Devona podía contemplar con facilidad lo que había debajo. La Guerrera se acercó al precipicio, trepó por un peñasco y escrutó a lo lejos. Los otros tres la siguieron prestos.



En el valle que tenían abajo se encontraban la plaza y la efigie en llamas que habían visto en el campamento de los Charr. Las bestias estaban atacando la academia, disparando flechas por encima del muro y golpeando con las armas la puerta de madera.

Devona consiguió vislumbrar a los magos del Cetro Llameante sobre el muro, alimentando los obeliscos de defensa. Una descarga centelleante salió disparada del muro, alcanzó al Charr más próximo y lo convirtió en un montón de ascuas humeantes. A juzgar por las apariencias, ya se habían producido más bajas gracias a las defensas mágicas. Los cuerpos inertes yacían esparcidos por el suelo a los pies del muro, con la piel tensa.

Mientras miraban, un enorme y horrible Charr ladró algo en su idioma gutural. Un grupo formado por otros seis levantó el tronco de un árbol caído del suelo y embistió con él el portalón.

—Ése debe de ser el jefe —dijo Aidan, señalando al Charr que ladraba órdenes.

—Pues entonces es del que debemos ocuparnos primero —respondió Cynn, saliendo de su escondite.

—¡Aguarda, Cynn! —le advirtió Mhenlo.

Pero ya era demasiado tarde.

La Elementalista pegó un grito y extendió las manos ante ella. Una bola de fuego salió disparada de las puntas de sus dedos, trazando una parábola y cayendo sobre aquel enorme Charr.

El jefe de los Charr elevó la mirada hacia el risco y los señaló. Al gesto le siguió una lluvia de flechas llameantes.

—Ahora sí que la has hecho buena —dijo Aidan. Irguiéndose, disparó dos flechas en medio del grupo, y, a continuación, volvió a agacharse.

La lluvia de flechas de los Charr arreció. Devona oía el crepitar de las llamas al pasarle por encima de la cabeza.

Un gran crujido sonó allá abajo y todos asomaron la cabeza para ver. Los Charr estaban usando el tronco como ariete.

—La puerta no resistirá mucho —dijo Aidan.

—Entonces será mejor que bajemos allí —dijo Devona poniéndose en pie y apartándose del borde.

Como si fueran uno solo, los cuatro héroes descendieron por el sendero hasta llegar al campamento de los Charr.

—¡Atacad al Fanático con hacha! —gritó Devona mientras iniciaba su ataque, por delante de los demás.

—Que se devuelva lo arrebatado; que se restaure lo quebrado; que mi ejército aplaste a los que me contrariaron —pronunció Mhenlo, dejando que sus palabras perdieran intensidad a medida que la Guerrera corría. Pero sus efectos llegaban bien lejos y la mujer sintió cómo el cosquilleo de la magia divina le recorría el cuerpo.

El primero de los hechizos de fuego de Cynn alcanzó a la criatura en el pecho un poco antes de que Devona le asestara un tajo en el brazo.

El Charr dejó escapar un aullido y le asestó a la Guerrera un hachazo en la cara que le abrió una profunda herida. Pero la piel y la carne de la mujer se recompusieron tan rápido como se había abierto la herida.



—Tendré que darle un beso al Monje —gruñó mientras levantaba la espada por encima de la cabeza y golpeaba con ella hacia abajo con todas sus fuerzas. La Espada de Rin se clavó profundamente y la criatura escupió sangre.

Un par de flechas alcanzaron al Fanático con hacha en el rostro, y éste cayó.

—¿Quién es el siguiente? —gritó Devona, con la adrenalina bombeándole por todo el cuerpo.

En respuesta a su pregunta, un par de Acechadores Charr apostados en un altozano situado delante lanzaron sobre ella una lluvia de flechas. Una rebotó en la cota de malla que le protegía el vientre y otra repicó en su espinillera.

En tres zancadas, la Guerrera se acercó a los dos Charr. Girando a medida que se aproximaba, Devona ganó impulso y arremetió contra el que tenía más cerca. La espada le partió el arco y se clavó en la garganta de la bestia. Sus entrañas se desparramaron y cayó al suelo, mientras se retorcía y aullaba de dolor.

El segundo Acechador Charr colocó una flecha en el arco y la soltó. A una distancia tan corta, la punta de la flecha atravesó la armadura de Devona, se le clavó en la parte frontal de la pierna y le salió detrás. La mujer aulló de dolor y frustración, y empezó a cojear con la pierna recién herida. Giró la hoja y clavó la punta en la cara de la criatura, metiéndosela por la boca. A continuación, aferró la empuñadura con ambas manos y empujó la afilada punta hacia el cráneo del Charr hasta que le salió por el cogote.

Entonces tiró del arma para recobrarla y dejó que el cadáver del Charr cayera inerte al lado del de su compañero.

—¡La puerta! —gritó Mhenlo—. ¡Han partido la puerta!

Devona levantó la vista. El portalón de la academia estaba destrozado y el jefe de los Charr ya trepaba por él.

—¡Vayamos con el príncipe! —gritó la Guerrera, que, a continuación se dirigió hacia la puerta con los otros detrás.

Corriendo con todas sus fuerzas, Devona se puso frenética. Su espada iba de un lado para otro. Charr que se ponía ante ella, Charr que caía. La atacaban desde todos los ángulos, y ella no dejaba de recibir heridas, pero, siempre que eso ocurría, allí estaba Mhenlo para curarla.

Volaban flechas y llovía fuego. Los cuatro se cobraron tres veces su número en Charr. Lucharon como linces acorralados, pues el futuro de su nación pendía de un hilo.

Cuando Devona se acercó a la puerta, oyó los rugidos de un Charr mezclados con los gritos del príncipe.

—¡Eres la enfermedad de Ascalon —gritaba Rurik— y yo soy su cura!

Unos destellos de luz recorrían las paredes. Cada pocos segundos se pronunciaban conjuros que iluminaban la plaza en ruinas con un estremecedor brillo mágico.

Devona laceró al último Charr que se interponía en su camino, saltó por la puerta derribada y se precipitó al patio.

En la pared de la academia, el príncipe Rurik luchaba aguerrido delante de Erol y los demás magos. Su espada llameante mantenía a raya al líder Charr; sin embargo, el grupo formado por el príncipe y los magos del Cetro Llameante se estaba replegando y cedía terreno rápidamente.

La lucha para llegar hasta la puerta había mermado mucho las fuerzas de Devona, pero, con un último esfuerzo, empezó a ascender por la escalinata en ruinas en pos del líder de las tropas Charr. Justo detrás de ella, la Guerrera oyó que los demás empezaban a trepar por la puerta.

«Cuatro contra uno —pensó—. Me gusta la proporción».

Una flecha alcanzó la parte posterior de la pierna del Charr e hizo que el líder se girase.

—¿Me estabas buscando, velludo? —gritó Devona, colocándose detrás de la criatura.

El certero disparo de Aidan había dejado coja a la bestia. Ésta intentó seguir al príncipe y a los magos, que intentaban escabullirse pegados a la pared, pero su rapidez se había visto afectada y Devona se acercó aún más. El Charr le dedicó un gruñido mientras ella empezó a dar vueltas a su alrededor, acosándole, pero a una distancia prudencial.

—¡Eh! —gritó Cynn—. ¡Toma!

Una enorme bola de fuego golpeó al Charr en el costado. El estallido de magia resultante consumió a la criatura, y Devona se tapó los ojos para protegerse del destello cegador.

La criatura salió de la explosión dando unos traspiés y con la piel envuelta en llamas. «Eso debería de bastar», pensó. Pero, en vez de arder hasta convertirse en cenizas, el jefe Charr parecía ganar fuerzas gracias a las llamas. Se asemejaba a una especie de demonio, llameando y riéndose burlón a medida que se acercaba. Tras levantar su enorme hacha en el aire, la dejó caer sobre la Guerrera con las dos manos.

Devona se mantuvo firme y no cedió un palmo de terreno. Cuando el Charr envuelto en llamas avanzó, la Guerrera alzó la espada y atacó mientras gritaba «¡Por Ascalon!».

Las hojas se cruzaron en el aire. El hacha de la criatura hendió la armadura de la mujer, y la espada de ésta alcanzó a la rugiente bestia justo debajo del cuello. La punta atravesó el tosco peto de metal y se hundió en la carne como si fuera de mantequilla.

Devona soltó la espada y se tambaleó hacia atrás, pues el hombro le había quedado gravemente herido por la acometida de la bestia.

El jefe de las tropas Charr dejó caer el hacha y se aferró la garganta. Dejó escapar un grito ahogado, un ronco gorgoteo similar a la última exhalación de un perro que se estuviera ahogando. Otra flecha alcanzó a la bestia y perdió el equilibrio. Cayó de lado y se quedó encaramada al borde del muro de la academia.

La criatura se debatió un momento más a medida que las llamas se apagaban lentamente. Luego, el pecho suspiró una vez más y el cuerpo se relajó. La enorme cabeza del Charr se desplomó hacia atrás, haciendo que éste perdiera el equilibrio, se doblara y cayera por el muro de la academia hasta chocar con la plaza en ruinas que había abajo.

Cynn fue la primera en llegar al lado de Devona.

—¿Estás bien?

—Sí, nada que no pueda arreglar un poco de la divinidad de Mhenlo —sonrió Devona.

Las dos mujeres descendieron las maltrechas escaleras hasta llegar al patio, donde el príncipe y los magos hablaban con el Guardabosques y el Monje.

—El camino está despejado, mi señor —dijo Aidan, inclinándose ante el príncipe.

Rurik le cogió por el hombro y le hizo ponerse en pie. —Vamos, amigos —dijo, ciñéndose el legendario Invocador de tormentas a la espalda—. Ya casi estamos en casa.

Y el grupo emprendió la marcha desde la Academia Nolani hacia el Gran Muro del Norte.





CAPÍTULO 1
Historia de Tyria

Historia de Tyria

Hace casi tres mil años, una raza de serpientes salió del Abismo y pisó el suelo de Tyria. A diferencia de las serpientes normales, éstas se movían enderezadas, sabían hablar y tenían una cultura elaborada. Habían sido invocadas por los antiguos dioses y traídas a este mundo para ser sus guardianes. Su tarea consistía en guiar a las demás criaturas terrestres en aquellos tiempos de transición, mientras los dioses seguían creando el mundo a su alrededor.



Desde la Costa Empañada en el oeste, hasta la Bahía de las Sirenas (ahora llamada el Mar del Pesar) del sur, y desde los lejanos lindes orientales del Desierto de Cristal hasta la Cuenca del Gigante en la costa septentrional de Kryta, Tyria floreció bajo la protección de estas criaturas místicas. Las serpientes eran las protectoras de la tierra, las guardianas del saber y las maestras de todas las cosas, y, en sus tiempos, el mundo se mantuvo en equilibrio.

Pero entonces, una nueva raza de criaturas fue concebida. No eran ni serpientes ni bestias; tampoco eran plantas ni



piedras. Esas criaturas no tenían una piel quitinosa con la que protegerse ni garras con las que desgarrar carne. Habían llegado desnudas e indefensas, excepto por una cosa: su sed de poder.

Esta nueva raza de criaturas no era otra que la nuestra, la de los humanos, que casi enseguida empezó a asumir el control. Las ciudades florecieron por el continente, se erigieron murallas y se forjaron armas. Las cosas de las que carecíamos, las construíamos. No necesitábamos pieles recias ni zarpas desgarradoras cuando podíamos hacernos armaduras de metal y lanzas afiladas. Descubrimos el fuego, escribimos nuestros propios libros y nos trasmitimos los conocimientos de unos a otros mediante canciones y versos. Muy pronto, los humanos tuvimos todo lo que necesitábamos, y fue entonces cuando empezamos a depredar a las demás criaturas. Cazamos animales por diversión, expulsamos a los druidas de la selva y nos establecimos en tierras que no nos pertenecían. Nos convertimos en los amos de este mundo. Nos hicimos con todos los privilegios, pero sin asumir ninguna responsabilidad.

En menos de un siglo, las serpientes que habían protegido y cuidado a Tyria ya no eran necesarias. El equilibrio que habían

conseguido se había roto y no había forma de restablecerlo. Al ver que el mundo había cambiado, y como preferían no librar una guerra por el control del continente, las serpientes se retiraron del mundo de los hombres. Se fueron de las costas y las selvas, y abandonaron sus asentamientos en las altiplanicies y montañas. Dejaron a los recién llegados a sus anchas, y se retiraron a vivir en el único lugar donde los humanos no lo hacían ni podrían hacerlo: el Desierto de Cristal.

Las serpientes nunca regresaron al mundo de los hombres, y, poco a poco, su influencia se desvaneció. Para los humanos pasaron a ser parte del pasado, una parte de la que se hablaba en los mitos y leyendas. Y, con el tiempo, su recuerdo prácticamente se desvaneció de la consciencia humana. Pero no se habían ido, sólo habían quedado olvidadas.

Pese a la retirada de las serpientes, los dioses nunca detuvieron su trabajo de creación del mundo, y, con la benevolencia de unos padres indulgentes, decidieron crear la magia. Tenía que ser un regalo para todas las criaturas inteligentes que les aliviase la dureza de la vida e hiciese que la supervivencia resultara menos ardua. Cuando hubieron terminado de crear su presente, se lo ofrecieron a los humanos y a los Charr, a los Tengu y a los enanos, a los minotauros y a los diablillos, y, en definitiva, a todas las razas de la tierra.

Pero los dioses no habían contado con una cosa: la avaricia.

Las guerras estallaron de inmediato, mientras las razas mágicas luchaban por la supremacía. Se sembró tanta destrucción que los humanos se vieron al borde de la extinción. Cuando todo parecía perdido, fue el rey Doric, el mismísimo líder de las tribus humanas unidas, quien recorrió el largo camino hasta Arah, la ciudad de los dioses, en la península de Orr. Tras conseguir una audiencia con los creadores, les suplicó que les ayudaran, que detuvieran las guerras y que trajeran de nuevo la paz a la tierra.

Los dioses escucharon sus súplicas e intervinieron.

La creación del mundo se completó. Como acto final, los dioses arrebataron el don de la magia a todas las razas y lo encerraron en una gran piedra. Luego rompieron la piedra en cinco: cuatro iguales, pero de magia opuesta, y una piedra

angular. Sin la piedra angular, las otras cuatro no podrían volver a ensamblarse.

Cada una de las cuatro primeras piedras constituía la encarnación de una escuela de magia específica: la de conservación, la de destrucción, la de ataque y la de rechazo. La magia seguiría existiendo en el mundo, pero el poder devastador de los cuatro tipos juntos nunca volvería a estar en manos de una única criatura. Los aceptantes del don tendrían que cooperar si querían utilizarlo al máximo.

Los dioses le dijeron al rey Doric que, ya que él les había pedido paz, él y sus descendientes tendrían que llevar la



carga de proteger las piedras. Como medida adicional de precaución, utilizaron una gota de sangre del monarca para sellar cada una de las piedras.

A continuación, éstas fueron arrojadas, una a una, al volcán de la orilla meridional del reino de Kryta, y los dioses abandonaron el mundo para siempre, confiados en que habían equilibrado su regalo y burlado la codicia.

Las cosas fueron bien durante un tiempo. Ninguna raza consiguió imponerse a las demás y el mundo volvió a vivir en paz.

Durante el centenar de años siguiente, los reinos humanos prosperaron. Dentro de cada nación fueron surgiendo grupos poderosos conocidos como clanes. Y eran esos clanes, esos grupos, los que ostentaban el auténtico poder en Tyria. Aunque eran los reyes y las organizaciones los que dictaban las leyes y regulaban la tierra, eran los clanes quienes hacían respetar o no esas leyes según su conveniencia. Y, a medida que los clanes crecieron, su influencia también se hizo mayor.



Como siempre ocurre con la paz, llega un momento en que termina y esto sucedió cuando el volcán entró en erupción, escupió las cinco piedras y las esparció por Tyria. La magia que albergaban se filtró a las tierras que las rodeaban. Aunque las Hematites, que es como se llaman estas piedras, jamás se han vuelto a unir, el poder que tenían bastó para avivar el deseo de éste en el corazón de los hombres.

Comenzó así una pugna por el poder, y, una vez más, volvió a estallar la guerra. Pero, en esta ocasión, los humanos no

estaban unidos. Los clanes de los tres reinos más influyentes del continente lucharon entre sí por la supremacía. Los reyes de Ascalon, Kryta y Orr no tenían bastante poder para detener el conflicto, ya que los ejércitos de los clanes eran más poderosos que los de sus propias patrias.

Las Guerras de Clanes se libraron durante décadas, alimentadas por el deseo de poder y la influencia de las Hematites. Los acuerdos de paz nunca duraban mucho, y las negociaciones nunca conseguían fructificar. El conflicto arrebató la vida de muchos cientos de miles. La guerra desarraigó familias, convirtió a vecinos en enemigos y agrió las relaciones entre las naciones humanas… quizá para siempre.

Aunque las batallas prosiguieron, cada una con ganadores y perdedores, ninguna nación consiguió suficiente poder como para dominar por completo a las dos restantes. Lentamente, con el transcurso de los años, la riqueza de los tres reinos disminuyó. Sus habitantes estaban cansados y los ejércitos se iban debilitando a medida que la constante lucha iba pasando factura.

Pero al final, como ocurre con todo, las guerras terminaron. Sin embargo no fueron ni las palabras elocuentes de los negociadores por la paz ni la mano dura de un héroe conquistador las que pusieron fin a las Guerras de Clanes. El final de éstas fue consecuencia de una guerra aún mayor, una guerra iniciada por los Charr. Una cantidad sin precedentes de estas bestias del norte invadió los tres reinos humanos, Ascalon, Orr y Kryta, que, sumidos en sus propios conflictos durante más de cincuenta años, dejaron a un lado sus diferencias y centraron su atención en defender sus fronteras de la nueva amenaza.

Cada reino se enfrentó a la invasión de una forma diferente. Ascalon plantó cara y no cedió terreno, pues no tenía lugar al que replegarse. Aunque sus fuerzas estaban muy mermadas, consiguieron reorganizarse detrás del Gran Muro del Norte. Pero su defensa no duró demasiado. En una batalla mágica que posteriormente sería considerada como el punto de inflexión para Ascalon (y que ahora se conoce como la Devastación), los Charr sembraron un infierno y

arrasaron cientos de kilómetros de la desprotegida llanura. Su magia calcinaba el suelo y las ciudades humanas a medida que atravesaban el Muro y entraban en Orr. Los humanos supervivientes de Ascalon han reconquistado el Muro y lo han defendido de los ataques periódicos desde entonces, pero ya queda poco de este reino antaño tan próspero.

El caso de Orr fue diferente. Para detener al ejército invasor, el sabio y consejero personal del rey de Orr recurrió a los poderes de la magia negra. Tras aventurarse en las bóvedas situadas muy por debajo de las calles de mármol de Arah, desenrolló un pergamino prohibido y leyó las palabras escritas en él. La explosión resultante hundió toda la península y levantó tal nube de polvo que ocultó el sol durante cien días. Aunque los Charr nunca llegaron a las calles sagradas de Arah, casi todos los ciudadanos de Orr murieron aquel día.

Incapaz de contener a los Charr y carente del poder mágico para expulsarlos, Kryta acudió a un hombre llamado Saul D'Alessio y a sus promesas de que dioses ocultos vendrían en su auxilio en aquella guerra. Ya fuera por suerte o por las manos invisibles de algún nuevo dios, Kryta consiguió repeler la invasión Charr e hizo volver a las bestias del norte por donde habían venido.



La polvareda de este conflicto está empezando a aposentarse. Quizá en esta siguiente era aprendamos de nuestros errores pasados. Quizá hayamos aprendido a saber cuándo es el momento de dejar a un lado nuestro odio y simplemente trabajar unidos. O quizá haremos lo que han hecho todas las naciones de la historia del mundo: dar la espalda a nuestro pasado y desencadenar una plaga nueva y más terrible en nuestra tierra.

Esperemos que éste no sea el caso. Esperemos que hayamos aprendido la lección.

(Extracto de *La historia de Tyria*, volumen I)
—Thadeus Lamount, historiador

El calendario mouveliano

El calendario mouveliano (que recibe su nombre en honor del gran patriarca Mouvel, primer sumo sacerdote de la Iglesia de Dwayna) empieza a contar los años desde el momento en el que los dioses abandonaron Tyria. Este acontecimiento se conoce como el Éxodo. Los años anteriores a esta fecha van seguidos de la abreviatura a. É. (antes del Éxodo). Los años posteriores, por su parte, van acompañados de d. É. (después del Éxodo). Los años anteriores al 1 d. É. se cuentan de manera inversa y se van reduciendo a medida que se acercan al momento del Éxodo (al igual que ocurre con el calendario gregoriano).

El año mouveliano consta de cuatro estaciones repartidas en 360 días:

Estación	Elemento	Días
Estación del Céfiro	Aire	1-90
Estación del Fénix	Fuego	91-180
Estación del Vástago	Agua	181-270
Estación del Coloso	Tierra	271-360

Cronología

El calendario empieza en el año 1 d. É., el primero posterior al Éxodo.

1072 d. É.	La actualidad.
1071 d. É.	La Bahía de las Sirenas pasa a llamarse el Mar del Pesar.
1070 d. É.	Terminan las Guerras de Clanes.
1070 d. É.	Los Charr invaden los reinos humanos.
1013 d. É.	Empiezan las Guerras de Clanes.
898 d. É.	Se levanta el Gran Muro del Norte.
851 d. É.	Lord Odran entra en el Abismo.
358 d. É.	Kryta se convierte en nación independiente.
300 d. É.	Kryta se convierte en colonia.
221 d. É.	Cantha empieza a comerciar con Tyria.
174 d. É.	Las serpientes abandonan el mundo de los hombres.
2 d. É.	Orr se convierte en nación independiente.
1 a. É.	Los dioses dan magia a las razas de Tyria.
100 a. É.	Los asentamientos humanos de los altiplanos empiezan a conocerse como Ascalon.
205 a. É.	Aparecen los humanos en el continente de Tyria.
1769 a. É.	Las serpientes llegan a Tyria.
10.000 a. É.	Último rastro de los Giganticus Lupicus (los grandes gigantes) en el continente de Tyria (información más segura).





CAPÍTULO 2
Los reinos humanos

Los reinos humanos

El reino de Ascalon

En su día, Ascalon fue una tierra hermosa y fértil de verdes campos y espléndidas ciudades. Sus gentes eran un poco sombrías a los ojos de sus vecinos, algo que, no obstante, no era de extrañar, debido a su interminable guerra contra los Charr. De hecho, su constante vigilancia, su Gran Muro del Norte y la sangre que derramaban año tras año para defenderlo eran los factores que habían protegido, a través de los tiempos, no sólo a Ascalon, sino también a Kryta y a Orr.



Más tarde llegó la invasión y, con ella, la Devastación.

Aquellos que siguen vivos recordarán siempre el día en el que el fuego mágico asoló y arrasó las tierras de Ascalon. Ciudades y clanes enteros quedaron destruidos en la Devastación, y la grandeza de la nación quedó hecha añicos. Ahora, el Gran Muro del Norte yace fragmentado y los Charr han invadido buena parte del reino, lo han profanado con sus santuarios impíos y han matado a aquellos que se han interpuesto.

La supervivencia de Ascalon depende del último rincón que resiste del reino caído: su capital, Rin. En los postreros años de la última Guerra de Clanes, los habitantes de Rin depositaron sus esperanzas en un soldado llamado Adelbern, un hombre sencillo y de cuna humilde, cuyo coraje y astucia

los unieron no sólo contra los clanes de Orr y Kryta, sino también contra los horrores de los Charr.

La repentina destrucción de la mayor parte del reino durante la Devastación ha afectado en gran medida al espíritu de lucha del hombre al que ahora se conoce como rey Adelbern. Se ha vuelto testarudo y reticente a cambiar, y temeroso de perder lo poco que le queda. Pero el pueblo ve en su hijo Rurik al líder valeroso con cuya ayuda quizá pueda recuperar su derrotado reino.



Los supervivientes de Ascalon viven en un estado de guerra continua y utilizan sus tácticas guerrilleras de ataque y huida y lo que queda del Gran Muro para impedir que los Charr sigan avanzando por su territorio. El rey Adelbern se ha limitado a parapetarse y se da por satisfecho con defender lo que queda de Ascalon y vivir para poder luchar un día más. Sin embargo, el príncipe Rurik es mucho más arrojado de lo que su padre considera prudente, y ha llegado a insinuar que quizá haya llegado el momento de lanzar una ofensiva contra los Charr.

En las calles puede oírse ya el rumor de los aires de cambio. Las gentes tienen miedo. Se preguntan qué será de ellas.

Algunos hasta se preguntan en voz alta si Adelbern posee aún las aptitudes necesarias para sacar a Ascalon del borde del abismo. Desearían ver al príncipe intervenir y tomar las riendas del reino. Porque quizá, con su guía, el pueblo de Ascalon pueda vivir para ver otra edad de oro.

El reino de Orr

Situada en una península al sur de Ascalon y al oeste del Desierto de Cristal, Orr era una nación orgullosa, próspera y llena de vida. Sus ciudadanos, favoritos de los dioses, vivían a la sombra de Arah, la ciudad abandonada que, en su día, fuera el hogar de Melandru, Dwayna y Balthazar. Los orrianos, profundamente espirituales, se ocupaban de los edificios y las estructuras que quedaron cuando los dioses abandonaron Tyria, con la esperanza de que, algún día, las divinidades que crearon la magia y la ofrecieron al mundo como un regalo regresasen.

Se trataba de personas pacíficas cuyo único objetivo era cumplir con su deber para con sus dioses, a fin de recibir la consiguiente recompensa en esta vida o en la siguiente. Cuando se iniciaron las disputas entre clanes, la nación de Orr intentó mantenerse al margen del conflicto. No era la clase de pugna en la que se implicasen reinos enteros. Pero cuando la contienda se convirtió en una guerra armada y los clanes de otras naciones humanas empezaron a luchar en las calles de Arah, Orr se alzó para defenderse a sí misma como ciudad de los dioses.

Poco después de que Orr movilizase a sus ejércitos, Kryta y Ascalon siguieron su ejemplo, y, lo que había comenzado como una disputa entre grupos localizados, se convirtió en una guerra en toda regla. Las Guerras de Clanes duraron casi cincuenta años. Durante ese tiempo, ninguno de los tres imperios humanos fue capaz de afirmar su dominio sobre los otros dos. Mientras se dedicaban a luchar unos con otros, los reinos de Ascalon, Orr y Kryta permanecieron ciegos a



la amenaza procedente del Norte: los Charr. Las bestias del norte llegaron como una exhalación y tomaron Ascalon tras una espectacular batalla mágica.

En un primer momento, Orr quedó a salvo de gran parte del combate. Los clanes leales a Ascalon y Kryta se retiraron y regresaron para defender sus casas. Orr se reagrupó, aprovechando el breve tiempo adicional que le había concedido su situación más meridional. Los Charr tenían que atravesar Ascalon antes de poder llegar a las puertas de Arah.

Finalmente, sin embargo, Ascalon cayó y los Charr llegaron a Orr.

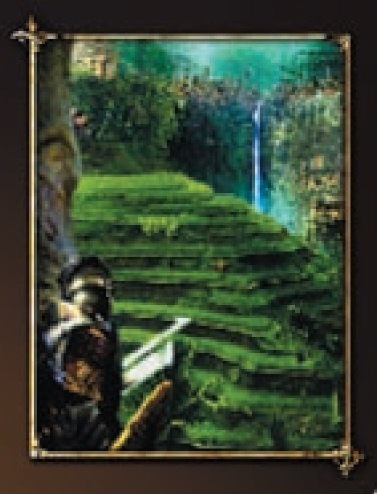
Todos confiaban en derrotar a los Charr con rapidez; el ejército orriano era comparable a cualquiera de los de Tyria, y la batalla que los invasores habían tenido que librar contra Ascalon había sido larga. Pero estas esperanzas se desvanecieron en menos de doce horas.

Los invasores llegaron a las puertas de Arah sin tener siquiera que variar su ritmo. Los orrianos fueron incapaces de detener su ataque. Con la derrota próxima y el reino casi en ruinas, un hombre recurrió a una magia prohibida. El propio consejero personal del rey en los asuntos más arcanos se encomendó a sí mismo la misión de destruir a los invasores a cualquier precio. Tras desplegar uno de los pergaminos perdidos que se conservaba en una bóveda protegida en las profundidades de las catacumbas de Arah, pronunció las palabras de una letanía que iba a significar el fin definitivo del reino de Orr.

Pocos sobrevivieron a ese día, hoy conocido como el Cataclismo. Aunque los Charr nunca llegaron a pisar las calles de Arah, no muchos consideran la acción del consejero del rey como una victoria. La explosión que se produjo destruyó in situ al ejército invasor, pero también hundió la península entera y dejó, en su lugar, sólo unas pocas islas dispersas. La bella ciudad de Arah fue devastada. Lo único que yace ahora sobre el agua es un montón de ruinas, ennegrecidas por el Cataclismo y por años de abandono. De la destrucción de Orr sólo quedan los muertos errantes: esas almas incapaces de descansar en paz a la sombra de esta inmensa calamidad.

El reino de Kryta

En Kryta hay dos tipos de humanos: los que adoran a los misteriosos Ocultos y los que no. A los devotos se los conoce como el Manto Blanco debido a las largas túnicas blancas sin mangas que muchos de ellos llevan.



Es responsabilidad del Manto Blanco supervisar a los demás humanos e imponer sobre ellos las normas y leyes de los Ocultos.

Aquellos que forman parte de la organización reciben privilegios especiales (más alimentos, mejores ropas, acceso a libros, etc.) por acatar las normas y ejecutar las órdenes dadas por el sumo sacerdote del Manto Blanco. Para los habitantes de Kryta, el Manto Blanco es el núcleo de la ley y el orden, los protectores, o incluso los salvadores, de su país.

El Manto Blanco mantiene diversos templos por todo el continente. Los miembros de esta organización suelen residir en ellos, aunque no en todos los casos, para cumplir de forma más diligente sus deberes para con el Manto y adorar con mayor eficiencia a los Ocultos.

Desde el final de la última Guerra de Clanes y la defensa contra la invasión Charr, el Manto Blanco ha mantenido un gran nivel de preparación militar. No quieren volver a ser sorprendidos con la guardia baja y suelen conservar grandes cantidades de armas en sus templos para casos de emergencia. Tampoco es raro que los adeptos de la filosofía

del Manto sean guerreros muy entrenados. Las aptitudes de combate pueden resultar muy útiles si algún día vuelve a hacerse necesario defender Kryta de una invasión.

Saul D'Alessio, fundador del Manto Blanco

Saul D'Alessio era un desecho humano. Jugador y borracho, tocó fondo al contraer una deuda a la que no podía hacer frente. En ese momento, la casa de apuestas local estaba controlada por la "Herradura de la Suerte", un clan de juego cuya influencia se extendía de un extremo a otro del continente.

Para poder pagar, Saul empezó a robar a los mercaderes que utilizaban la carretera de Beetletun a Shaemoor. Aunque esto le permitió saldar satisfactoriamente su deuda con la Herradura de la Suerte, una de sus víctimas lo identificó y fue procesado por ladrón. Su castigo fue el destierro del reino de Kryta. Las autoridades locales le vendaron los ojos y viajaron tres semanas con él para, al final, dejarlo abandonado a su suerte.

Solo, arruinado y perdido, Saul vagó por un espeso bosque durante días, y sobrevivió a base de raíces y bayas. En el cuarto día, delirante ya por el hambre, Saul consiguió salir del bosque, y lo que vio entonces le pareció una alucinación: una ciudad de torres colosales que se elevaban hasta el cielo. Su arquitectura era impresionante, y las criaturas que la habitaban no se parecían a nada que hubiese visto jamás.

Acercándose a la ciudad, Saul pudo examinar a sus moradores con más detenimiento. Eran altos y delgados, y disponían de unos apéndices que parecían alas y se movían a la más mínima brisa. Cuando caminaban, sus pies parecían no tocar el suelo; cuando hablaban, el sonido de su voz era lo más melodioso que había oído.

No cabía duda alguna de que esas criaturas tenían algo de divinas. Hambriento y exhausto, con sus ropas harapientas,

Saul cayó de rodillas y tocó el suelo con la frente. Había hallado a sus dioses, y ellos, a su vez, a su discípulo más devoto.

Cuando Saul D'Alessio volvió a Kryta, ya no era el mismo. Había reemplazado sus harapos por una túnica de un blanco níveo, bordada con hilo de oro. Sus ojos hundidos y su semblante enfermizo habían sido sustituidos por una expresión luminosa y saludable. Ya no ansiaba la bebida, ni tenía el deseo de hacerse rico con el juego. Su vida tenía un propósito. Había vuelto para difundir la palabra, para revelar su descubrimiento a los humanos de Kryta.

Durante ese tiempo, el imperio de Kryta se encontraba en medio de en dos guerras: una contra los clanes de las demás naciones humanas y otra contra las bestias Charr. La comida escaseaba, y los invasores quemaban las cosechas y esparcían sal por los campos. Fue entonces cuando Saul se dirigió al pueblo y le ofreció la ayuda de sus poderosos y enigmáticos dioses.

La nueva fe de Saul era tan vigorosa que pronto atrajo a algunos seguidores. Este grupo recorrió el país, reclutando a más y más personas y ofreciendo la salvación en tiempos difíciles. Aunque nadie había visto jamás a los dioses alados ni sus ciudades de torres colosales, confiaron en la palabra de Saul y creyeron en su existencia. Se convirtió en un pastor, y sus ovejas seguían cada uno de sus pasos. Los fieles que mostraban mayor convicción recibían túnicas blancas, también bordadas con un hilo de oro.

Así nació el Manto Blanco.

Derrotados, superados en número, faltos de dirección y enfrentados a una muerte casi segura, los habitantes de Kryta se volvieron hacia Saul para que los ayudase a salir de esa hora fatídica. Saul D'Alessio pasó de ser un simple mensajero a convertirse en general de un gran ejército. Con su nueva fe y su nuevo líder, Kryta y el Manto Blanco consiguieron expulsar a los Charr, obligándolos a retirarse de nuevo más allá de las montañas.

Aunque sus esfuerzos se vieron recompensados, Saul acabó entregando su vida en la guerra que liberó a los humanos de Kryta. En la última ofensiva contra los Charr, Saul guió a sus tropas en una incursión al corazón del territorio Charr. Pero su red de espías, que siempre había sido muy eficiente, eligió ese día para fallarle.

Los Charr les habían preparado una emboscada; las bestias masacraron hasta al último de los hombres de Saul, lo que convirtió a éste en mártir del Manto Blanco. Sus enseñanzas siguen vivas en los templos y un lugar en la costa sur de Kryta lleva su nombre como homenaje al hombre que trajo paz y prosperidad a las gentes de esta región tropical.



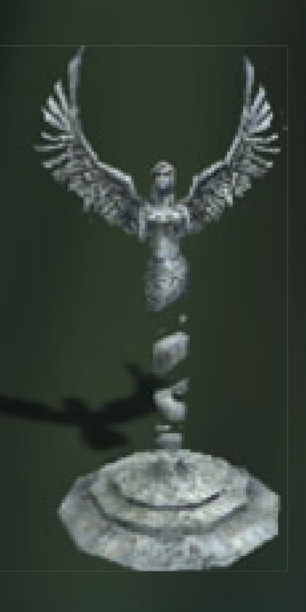


CAPÍTULO 3

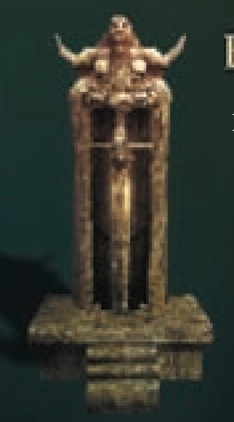
Los dioses antiguos

Los dioses antiguos

Dwayna



Dwayna, diosa de la vida y del aire, es la ecuánime líder de los dioses antiguos. Sus seguidores son principalmente Monjes sanadores y Elementalistas especializados en magia de aire (aunque, en tiempos de guerra, pocos han sido los ciudadanos de Tyria que no han lanzado al aire alguna plegaria a la diosa alada para suplicarle que salvase a sus seres queridos o a ellos mismos). A Dwayna se la suele representar joven, alta y esbelta, elevándose de la tierra con sus inmensas y emplumadas alas.



Balthazar

Balthazar, dios de la guerra y el fuego, es adorado por Guerreros y Elementalistas, aunque también se conocen casos de Monjes que han seguido sus escrituras. Los comandantes de ejércitos y los señores de los clanes elevan con frecuencia unas palabras al Bastión de la Gloria Marcial antes de guiar a sus seguidores a la batalla. A Balthazar se le suele representar sosteniendo un mandoble con la punta apoyada sobre el suelo y dos sabuesos de guerra sentados, atentos, a sus pies.

Grenth

Los Nigromantes aprenden pronto que el camino hacia el auténtico poder pasa por postrarse a los pies del dios de la muerte y el hielo para mostrarle lealtad eterna e incondicional. Las estatuas de Grenth representan al dios con un cuerpo de hombre y el cráneo de una bestia espectral por cabeza. Suele tener a sus pies a adeptos que intentan alcanzar sus manos, abiertas y con garras, para solicitar los poderes que el implacable dios tenga a bien concederles como súbditos suyos.

Lyssa

Lyssa, representada por las diosas gemelas de la belleza y la ilusión, es la patrona de los Hipnotizadores. Muchos hechiceros han sucumbido a los encantos de esta divinidad dual, lo que les facilita la especialización en las artes hipnóticas. A Lyssa se la suele representar en su estado natural como una pareja de diosas gemelas entrelazadas, espalda contra espalda, sin ilusiones ni adornos. Se cuentan leyendas de jóvenes que se pararon a contemplar una estatua de estas bellas diosas, quedaron hipnotizados y murieron de sed mientras las contemplaban.

Melandru

Melandru, diosa de la tierra y la naturaleza, es la divinidad favorita de los Guardabosques y los Elementalistas de tierra. Se cuenta que, en su día, los druidas de Maguuma adoraban a esta deidad, pero actualmente no queda ninguno vivo para confirmar o desmentir el rumor. A Melandru se la suele representar con un torso de mujer humana cuya parte inferior está compuesto por el tronco, las ramas y las raíces de un árbol vivo. Sus estatuas atraen a los viajeros fatigados, que bajo sus ramas hallan abundante agua fresca y un lugar donde refugiarse de los elementos.





Capítulo 4
Las personalidades de Guild Wars

El rey Adelbern

Lugar de nacimiento:	Drascir
Nación:	Ascalon
Profesión:	Guerrero
Edad:	61

El rey Adelbern, descendiente del gran rey Doric, es muy querido por los ciudadanos de Ascalon. Su carácter sencillo y sus hazañas heroicas en el campo de batalla lo han convertido en uno de los reyes más populares de la historia de la nación amurallada.

Cuando era más joven, Adelbern era el campeón de su clan, los Elegidos de Ascalon. Todavía hoy se cuentan historias de sus hazañas durante las Guerras de Clanes, y los enemigos a los que combatió se hacen más grandes y temibles a medida que la historia pasa de una boca a otra.

Ahora ya es un hombre mayor, y, aunque es muy apreciado, su insistencia en afirmar que el ejército puede contener el ataque de las bestias del norte ha provocado los murmullos de sus súbditos en las calles. No todos aprueban sus ideas a este respecto. Para empeorar aún más las cosas, el príncipe Rurik, hijo mayor del rey y heredero al trono, se encuentra entre los que son críticos con la política de Adelbern. Y, aunque la relación entre ambos es buena, a menudo ven las cosas de distinta manera.

El príncipe Rurik

Lugar de nacimiento:	Drascir
Nación:	Ascalon
Profesión:	Guerrero
Edad:	32

Primogénito del rey Adelbern y heredero al trono de Ascalon, el príncipe Rurik es un hombre valiente y audaz que suele actuar de forma un tanto impulsiva. Dirige con su ejemplo y jamás se arredra ni elude un desafío. Algunos dicen que no conoce el miedo. Otros afirman que su audacia no es más que imprudencia. De todos modos, el príncipe es querido por casi todos en Ascalon, y pasa gran parte de su tiempo entre los ciudadanos, ya que prefiere la compañía de las personas llanas que la de los ricos y poderosos del reino.

Cuando era más joven, el príncipe Rurik se formó en la Academia de Ascalon y sirvió durante un tiempo como oficial en el ejército. En la actualidad dispone de una fuerza de combate propia, conocida como la Vanguardia de Ascalon. Los soldados que la integran son completamente independientes de las arcas y la influencia del rey. El padre de Rurik, el rey Adelbern, no está muy contento con esta situación, pero guarda esta opinión para sí mismo y para sus consejeros más próximos. Aunque el príncipe es leal a su padre, no siempre está de acuerdo con los métodos y las ideas de éste.

El rey Jalis Martillo de Hierro

Lugar de nacimiento:	Barranco de Grooble
Nación:	Deldrimor
Profesión:	Guerrero
Edad:	127



Jalis Martillo de Hierro, el sabio rey de los enanos de Deldrimor, gobierna a su pueblo desde la cima de los Picosescalofriantes. Es un hombre inteligente, fuerte y paciente, que medita sus decisiones basándose sólo en cómo afectarán al bienestar de todos los enanos de Deldrimor. Vive para servir a su pueblo, que lo ama y lo respeta por ello.

Pero hay algunos que desean ver caer al buen rey de su trono. Especialmente la Cima de Piedra, un grupo de enanos xenófobos que ha roto sus lazos con Deldrimor e intenta hacerse con el control de la nación de los enanos. Durante los últimos años, el poder de la Cima ha aumentado, y soplan vientos de guerra civil.

El rey Jalis Martillo de Hierro no desea luchar contra otros enanos, pero hará lo que sea necesario para mantener la seguridad de su pueblo. Junto con su fiel hermano, Brechnar Martillo de Hierro, el rey ha agrupado sus fuerzas y las ha preparado para defender su hogar. Pero la pregunta que él mismo se plantea es: ¿podrá vencer?

Devona

Lugar de nacimiento:	Rin
Nación:	Ascalon
Profesión:	Guerrera
Edad:	24

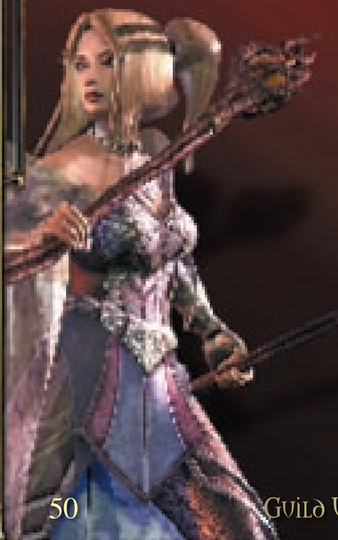
Devona es muy seria y directa en su trato con las personas. Aspira a convertirse en una gran Guerrera, como lo fue su padre. En ocasiones, está aspiración se convierte en un intenso impulso interior hacia el éxito. El padre de Devona fue uno de los líderes de un clan prestigioso y muy respetado: los Elegidos de Ascalon. Murió defendiendo las murallas de la ciudad del asalto de un clan orriano durante la última Guerra de Clanes. Devona no era más que una niña entonces, pero, desde ese día, ha dedicado toda su vida al dominio de la espada y el martillo.

Devona es la líder sensata del grupo, siempre dispuesta a evaluar la situación antes de precipitarse. Esta actitud la enfrenta a menudo a la temeraria Cynn. A pesar de este aparente autocontrol, Devona tiene un fuerte temperamento que es capaz de dominarla. Sacrificaría su propia vida para salvar la de un amigo, y con frecuencia se cruza en el camino del peligro por proteger a aquellos que la acompañan. Devona tiene un profundo sentido de la lealtad y del deber. Para ella no hay mayor honor que el de seguir los pasos de su padre y entregar su vida en defensa de lo que más ama.

Cynn

Lugar de nacimiento:	Surmia
Nación:	Ascalon
Profesión	Elementalista
Edad:	20

Cynn fue una niña prodigio que siempre estuvo rodeada de personas que atendían al más mínimo de sus caprichos. Su familia formaba parte de la nobleza de la ciudad de Surmia hasta la invasión de los Charr y la Devastación. Cuando Ascalon quedó destruida, Cynn se quedó atrapada en el exterior del Muro, ya que Surmia fue uno de los primeros lugares en caer tras el asalto inicial. Un proyectil mágico cayó directamente sobre su palacio, matando a sus padres y dejándola atrapada bajo una mesa durante varios días. Una horda de Charr la descubrió durante el saqueo de la ciudad y la desenterró, con el fin de convertirla en su almuerzo; pero Cynn tenía otros planes. Sin apenas esfuerzo acabó con toda la horda y la convirtió, junto con los restos de su palacio, en poco más que un montón de cenizas humeantes.



Cynn es una especie de princesa, pero con un indudable lado oscuro. A menudo es cínica y arrogante cuando trata con autoridades o se enfrenta a situaciones que parecen desesperadas. Su inteligencia es superior y utiliza la magia con facilidad. A causa de sus experiencias durante la Devastación, Cynn ha desarrollado una actitud displicente hacia su propia muerte, lo que suele llevarla a intentar abarcar más de lo que puede y crear problemas para ella misma y sus compañeros.

Aidan

Lugar de nacimiento:	Estribaciones de Kree
Nación:	Ascalon
Profesión:	Guardabosques
Edad:	32

Aidan, hijo de un cazador, creció con un carcaj de flechas a la espalda. Su madre murió durante el parto mientras su familia viajaba de Kryta a Ascalon en una caravana de carromatos. Tan pronto como el niño Aidan pudo sostener un arco en sus manos, su padre tomó el acero de sus herramientas y ambos se internaron en los bosques. Hallaron un lugar en el centro de un claro, tallaron mangos para las herramientas y construyeron su propia casa empezando de cero.

Aidan es un superviviente, y es capaz de cualquier cosa para garantizar un día más de vida para él y sus compañeros. Piensa y actúa con rapidez. Su paz interior, una especie de versión sencilla de la confianza, tiene la propiedad de contagiarse a cuantos le rodean. Es el miembro de más edad del grupo, lo que le confiere una experiencia de la que carecen el resto de sus compañeros más jóvenes, aunque él nunca siente la necesidad de ser prepotente con ellos. Pero sí asume la responsabilidad de mantener al grupo informado y lejos de los conflictos siempre que sea posible. De vez en cuando asume el papel de patriarca del grupo, pero sólo si los ánimos se calientan en exceso y ve la necesidad de imponer su carácter más sereno.



Mhenlo

Lugar de nacimiento:	Templo de la Serenidad
Nación:	Ascalon
Profesión:	Monje
Edad:	22

Mhenlo, nacido en el Templo de la Serenidad e hijo de un sacerdote de Dwayna y una sacerdotisa de Balthazar, ha sido formado en las enseñanzas de la magia de curación y de ataque. Como devoto servidor tanto de Dwayna como de Balthazar, ha estudiado con dedicación durante toda su vida y ha sido recompensado por ambos dioses. Pero la lealtad a dos dioses tiene consecuencias; Mhenlo, sin un camino marcado que seguir, tiene tendencia a analizar de forma excesiva las situaciones y sus posibles resultados, siempre inseguro sobre si debe seguir la vía de la agresividad y la fuerza o la de la bendición defensiva.

Mhenlo ha pasado casi toda su vida en el interior del Templo de la Serenidad, rindiendo culto a los dioses antiguos y estudiando el Camino, que lo guiará a la iluminación. Al principio de la aventura es más bien tímido y no tiene plena confianza en su superior habilidad mágica, pero Cynn le ayuda a conseguir esa confianza que le falta y a sentirse más cómodo con sus grandes poderes.



Capítulo 5
Ejércitos enemigos

Ejércitos enemigos

Los Charr

La tierra situada arriba del Gran Muro del Norte que protege Ascalon está habitada por una raza de bestias salvajes conocidas como los Charr.

Para ellos, la llama es la representación física de sus dioses. Para tenerlos contentos deben cumplir sus obligaciones con la llama y, a tal fin, han construido numerosos edificios sagrados denominados Templos de la Llama. Sobre plataformas elevadas, estas criaturas han inscrito colosales runas circulares que definen y alimentan de forma mágica los fuegos sagrados. El anillo se completa con pilares de obsidiana pura o arenisca tallada, esculpidos con los rostros de las misteriosas criaturas a las que adoran. Entre estos pilares y en el centro mismo de cada templo se encuentran las Llamas Sagradas, que nunca se extinguen. Los Charr creen que, mientras las llamas sigan ardiendo, los dioses estarán satisfechos. Si las llamas se apagan, éstos habrán descuidado sus obligaciones y serán castigados.



Cada templo tiene su propio fuego, al que atienden en todo momento cuatro Guardianes del Templo. Tienen una única misión: mantener encendida la Llama Sagrada. Su puesto es el más prestigioso al que un Charr puede aspirar; sólo los más fuertes y capaces pueden gozar de este honor, y los demás se inclinan ante ellos.

Aparte de los templos, siempre que una horda de tropas Charr viaja a algún sitio, lleva consigo un brasero de bronce prendido con la Llama Sagrada. Estos braseros se llevan en carros, que transportan de un lugar a otro cuatro Portadores de la Antorcha Charr. Cada noche, al acampar, los Portadores de la Antorcha erigen una efigie con la forma de uno de sus dioses, y, a continuación, le prenden fuego y dejan que arda hasta el alba.

Los humanos aprendieron pronto a descifrar los significados de la llama: si está encendida, el campamento Charr está ocupado; si está apagada, los Charr han seguido su camino.

La Cima de Piedra

La Cima de Piedra es un clan de enanos xenófobos que vive en las Montañas Picosescalofriantes. Su odio hacia otras culturas, y en especial la humana, es tan profundo que se niegan a tratar con clanes de enanos que mantengan, por ejemplo, relaciones comerciales con las naciones humanas.

La Cima de Piedra se enorgullece de su fanatismo. Desde su punto de vista, no hay más que una forma correcta de actuar: la suya propia; y no hay más que un grupo que merezca gobernar el mundo: la Cima de Piedra. Las demás vidas son insignificantes. Son crueles, despiadados, fríos y calculadores hasta un grado pocas veces visto en las naciones civilizadas. Un enano de la Cima de Piedra podría partirle la cabeza a un hombre sin pensárselo dos veces ni sentir más remordimientos que los que sentiría al pisar una lombriz.

Se cuenta que el líder de la Cima, Dagnar Rompepiedras, aspira a gobernar un día todas las tierras de Tyria. Sus métodos son rudos pero eficaces. El precio con el que Dagnar hace pagar los errores es la muerte, una práctica que confiere más dureza.

Los enanos que consiguen sobrevivir en el clan durante un período de tiempo significativo son fuertes como rocas e igual de fríos. Ejecutan las órdenes con una eficiencia brutal, pues saben que morirán si no lo hacen.



La Cima de Piedra tiene una cierta afición por la esclavitud. A menudo se ve a sus integrantes cabalgando sobre gigantes y otras bestias cargadas con todo tipo de grilletes y artefactos represivos. No se molestan en domarlas; prefieren encadenarlas y someterlas, doblegándolas a su voluntad, en lugar de hacer que se acostumbren a su nuevo papel. Si tuviesen la oportunidad, esclavizarían también a humanos y a otros enanos "impuros".

Los muertos vivientes

Salvo por las diferencias más evidentes (falta de piel, pelo, sistema circulatorio funcional, etc.), el ejército de los muertos vivientes es muy parecido a cualquier ejército humano. Tiene grados militares, una cadena de mando y un conjunto de órdenes de marcha. El grueso del ejército está formado por humanos que vivieron en su día, aunque, según las leyendas, cuando estas tropas marchan hacia la batalla, las acompaña el esqueleto animado de un gran dragón.

Se especula mucho acerca de los muertos vivientes de Tyria y sus objetivos. Muchos creen que son lo que queda de Orr,



las almas perdidas que, perturbadas por la destrucción de sus hogares en el Cataclismo, se niegan a marcharse al otro mundo. Otros creen que es una fuerza más siniestra la que guía a estas criaturas, un ser maléfico que ha alzado a los muertos que descansaban para que lleven a cabo sus órdenes. Hay quienes dicen incluso que este líder misterioso es un poderoso señor liche que los gobierna tras las líneas de vanguardia. Pero la mayor parte de estas historias no son más que cuentos que se relatan alrededor de hogueras y chismes de taberna, ya que ningún ser vivo puede actualmente afirmar haber visto a este ser en carne y hueso (por así decirlo).





Capítulo 6
Regiones y paisajes

Regiones y paisajes
Las ruinas de Ascalon

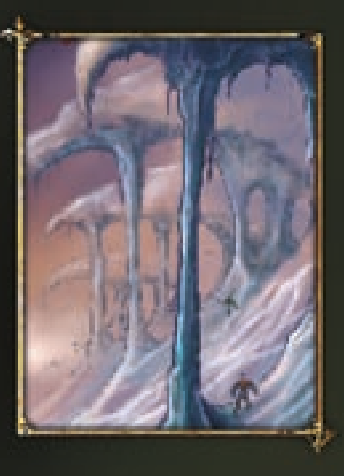


Asolado y destruido, el actual paisaje de Ascalon no es más que el espectro de su gloria pasada. Los esqueletos de grandes catedrales y las ruinas de ciudades enteras yacen sobre un terreno removido. El Gran Muro del Norte, su muralla defensiva, es quizá la estructura que permanece más intacta de todo el reino, pero la destrucción que lo rodea da testimonio de su ineficacia.



Antes de la invasión Charr y la Devastación, Ascalon era una tierra fértil, cuajada de campos de trigo y plantas en flor. Pero ahora apenas crece nada en este páramo desolado. Su tierra, una vez un vergel, está ahora yerma y árida. Los ríos se han secado y las marismas se han convertido en un mosaico de placas resquebrajadas y angulosas cicatrices en la tierra.

Las Montañas Picosescalofriantes



Durante cientos de años, los enanos que vivían en estas montañas marchaban unidos bajo una única bandera: la de la nación de los enanos de Deldrimor. La mayor parte de la arquitectura de los Picosescalofriantes data de esa época y refleja un tiempo de paz y prosperidad. Pero ese tiempo ya pasó. Ahora, las montañas retumban con el sonido de la guerra civil, y ha surgido una nueva arquitectura: losas de piedra ligadas entre sí con enormes cadenas marcan las zonas en las que un nuevo clan, que ha despreciado las antiguas formas, ha decidido establecerse.



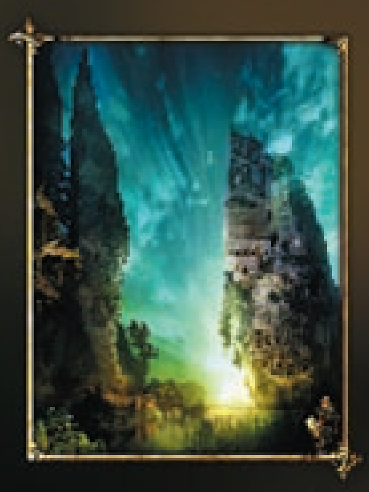
Los Picosescalofriantes constituyen un entorno inhóspito para quienes no están preparados. Sólo dos pasos atraviesan las montañas, y cualquiera que desee cruzarlos deberá estar dispuesto a soportar los gélidos vientos, el azote de las tormentas de nieve y el suelo inestable que varía con los cambios de temperatura.

Kryta

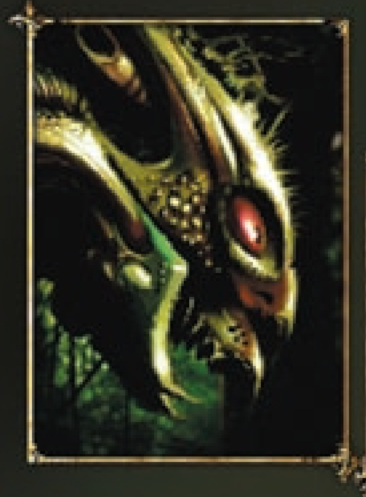


Quienes viajen a Kryta hallarán un fuerte contraste entre los edificios fortificados de piedra pulida del Manto Blanco y las cabañas de techos de paja de la población en general. La riqueza de este lugar es abundante, pero está en manos de aquellos que acatan las doctrinas del Manto, y eso se refleja en la arquitectura de la región.

En la costa, el clima es cálido y húmedo, pero lo compensan las bellas playas de arena blanca, y las cristalinas y azules aguas que las bañan. Más hacia el interior, el aire se refresca, por lo que la zona es ideal para la agricultura y la cría de ganado. Los habitantes de Kryta que no practican ninguna de las artes místicas se inclinan por la pesca y los trabajos del campo.

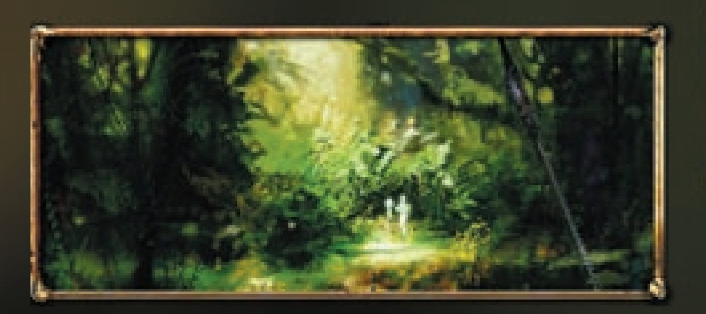


La selva de Maguuma



Hace años, numerosas tribus de druidas humanos vivían entre las exuberantes flora y fauna de Maguuma, pero ya hace mucho tiempo que nadie sabe nada de ellos. Muchos creen que fueron devorados por seres hostiles de la selva o tragados por las plantas carnívoras que crecen ahora de forma incontrolable.

Los lugares más elevados carecen de agua, y en ellos pueden vivir únicamente las plantas más grandes y robustas. Pero más abajo, cerca de los acuíferos, la vegetación crece espesa. La jungla se hace tan densa que algunas zonas del suelo nunca reciben la luz del sol.

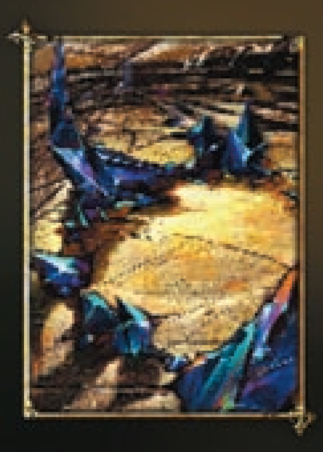


El Desierto de Cristal

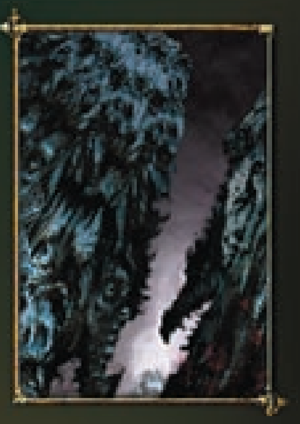


Las leyendas cuentan que hubo una época, hace miles de años, en la que el Desierto de Cristal estaba cubierto de agua. En ellas se afirma también que los propios dioses elevaron la tierra, dejándola desnuda y vacía para que las criaturas solitarias del mundo pudiesen tener un hogar donde vivir. Si éstas son ciertas, los humanos no estaban entre los seres para los que se crearon esas tierras. Ha habido humanos que han intentado establecerse en el desierto, pero todos ellos han fracasado de forma estrepitosa, dejando únicamente tras de sí los imponentes monumentos que construyeron para proclamar su breve triunfo sobre ese duro territorio.

El clima en el Desierto de Cristal es cálido e inclemente. Los vientos soplan con fuerza, desplazando las dunas, cubriendo el presente y descubriendo el pasado. Al examinar la arena de cerca, se puede apreciar que cada grano es, en realidad, un minúsculo y agudo cristal. En lugares aislados, el constante e implacable viento ha revelado formaciones cristalinas más grandes.



El Archipiélago del Anillo de Fuego



Al sur de la Costa Empañada se encuentran las islas volcánicas que constituyen el Anillo de Fuego. Según se cuenta, los dioses arrojaron las Hematites al gran volcán situado en el centro del anillo antes de abandonar Tyria para siempre. Muchas de las islas que lo rodean siguen activas. Los barcos que pasan cerca del anillo cuentan que se puede oír el revelador siseo de la lava ardiente al llegar al océano y convertir al instante el agua salada en vapor.



Los arrecifes que rodean las islas están formados por negra piedra pómez. Los puertos naturales son escasos, y aquellos que podrían ser aptos para anclar expondrían a la tripulación al peligro de sufrir una erupción inesperada.

No se conocen asentamientos en el Anillo de Fuego.

El Abismo

Antes de que existiesen los humanos y los enanos, antes incluso de que hubiese mundos o de que las estrellas iluminasen el cielo nocturno, el universo no contenía más que una cosa: la niebla. La niebla está en contacto con todo y da cohesión al universo pasado, presente y futuro. Es el origen del bien y del mal, de la materia y del conocimiento. Se cuenta que todas las formas de vida, simples o complejas, pueden hallar sus orígenes en ella.

En el centro de la niebla hay un lugar en el que el tiempo no avanza ni retrocede. Se trata de un desgarro en el tejido del cosmos, el punto de equilibrio perfecto entre todas las fuerzas del universo. Este lugar se conoce como el Abismo, y no hay nada que éste no conecte ni nada que no pueda alcanzarse desde su interior. Aquellos que poseen la sabiduría para viajar a través del universo mediante la niebla deben pasar por el Abismo en su camino hacia cualquier lugar. Éste es el centro de todo.



La Sala de los Héroes

En el centro del Abismo, sumida en la profundidad de la niebla, se halla la imponente fortaleza amurallada conocida en todo el multiverso como la Sala de los Héroes. Esta estructura es la cúspide del otro mundo. Cuando un héroe muere, a su espíritu pueden pasarle dos cosas: o bien se queda enterrado con el cuerpo difunto, atrapado para siempre entre la carne podrida y los huesos descompuestos del cadáver, o es liberado en el Abismo. Este honor se reserva únicamente a unos pocos cuyas legendarias hazañas en vida llegaron a oídos de los propios dioses, y son menos aún los que se ganan su lugar entre las almas que residen dentro de la Sala.

Durante largo tiempo, sólo podían acceder al Abismo y a la Sala de los Héroes quienes hubiesen pasado del mundo mortal al inmaterial. Era la Tierra de los Muertos, un club exclusivo cuya cuota la constituían la propia sangre y la propia vida. Pero en el último siglo, todo esto ha cambiado.

La locura de Lord Odran

Mediante un hechizo que él mismo había creado y el sacrificio de numerosas almas, Lord Odran, un poderoso arcano especializado en el estudio de las distorsiones temporales, abrió un portal que le permitió acceder al Abismo, y partió en busca de los dioses, en un intento por restablecer la comunicación que se había perdido cuando éstos abandonaron Tyria. Odran esperaba, como el rey Doric siglos antes de su época, poder ganarse el favor de los dioses y devolver la paz a su hogar. Pero los espíritus de aquellos que dieron sus vidas para obtener acceso al otro mundo se enfurecieron con esta intrusión. Su cólera se volvió hacia Lord Odran, a quien atacaron con su legendario poder colectivo. No obstante, ya habían pasado cientos de años desde que no interactuaban con el mundo físico, y ninguno de ellos lo había hecho en su forma espectral. Aunque en vida habían sido muy poderosos, no pudieron afectar a la manifestación física del noble mago... todavía. En el reino de los muertos era intocable, y eso le permitió viajar por la Sala de los Héroes, comunicarse con los dioses e ir donde se le antojase.Con el paso de los

años, Lord Odran aprendió a utilizar el Abismo para viajar por el universo. Abrió portales en casi todos los mundos y lo convirtió en su puerta de enlace personal. Pero, a pesar de su perspicacia, el noble mago no era más que un mortal, y llegó un día en el que los espíritus de la Sala de los Héroes descubrieron la forma de interactuar con el mundo corpóreo. El último viaje físico de Odran a través del Abismo le costó la vida, su vida como mortal. El noble mago fue reducido a jirones por cientos de almas encolerizadas que se cobraron las transgresiones del mago.

Tras la muerte del cuerpo mortal de Odran, las protecciones y los encantamientos que mantenían ocultos los portales desaparecieron y las entradas a la Sala de los Héroes quedaron abiertas para todo aquel que pudiese encontrarlas. Pero el noble mago había sido prudente; sabiendo que algún día él mismo podría refugiarse en la Sala de los Héroes, escondió los portales en los lugares más peligrosos y traicioneros que pudo hallar. Supuso que el miedo a la muerte mantendría alejados a los cobardes.

Sin embargo, el tiempo ha transcurrido y ha puesto de manifiesto que Odran, al igual que los dioses antes que él, subestimó la avaricia de los hombres. Con el paso de los años, las ubicaciones de los portales han quedado al descubierto. Aunque sigue siendo difícil llegar a ellos, hay hombres con la habilidad y el coraje necesarios para alcanzarlos, y el número de intrusos que penetran en la Sala de los Héroes crece día a día.

En su interior se libra una feroz y eterna batalla por la supremacía. Los espíritus residentes se han aficionado a enfrentar a los grupos de mortales unos contra otros por diversión, a cruzar apuestas sobre quiénes llegarán más lejos y a conceder especial ayuda a los que gozan de sus favores. El control de la Sala tiene sus compensaciones... pero también su precio.





CAPÍTULO 7
Las criaturas de Tyria

Las criaturas de Tyria

Hostiles

Aparte de los ejércitos enemigos que hallarás, como el de los Charr o el de los muertos vivientes, Tyria está repleta de criaturas hostiles que atacarán a tu grupo nada más veros. Éstas son algunas de las criaturas hostiles que se pueden encontrar, junto con la información que tenemos acerca de ellas.

Devoradores

Avistamientos	**Antiguo Ascalon, Academia Nolani, Valle del Regente**
Razas	**Devoradores espinados, Devoradores de cola de látigo, Devoradores pestilentes**
Jefes conocidos	**Skuzz el Asesino de la Guadaña, Gnash Pisoteador, Fleck Espetones, Stank Maloliente**

Gárgolas

Avistamientos	**A menudo se las ve buscando carroña en las ruinas de Ascalon o en las playas de Kryta**
Tipos	**Gárgolas destellantes, Gárgolas demoledoras, Márgolas**
Líderes conocidos	**Spasmo de Rayo, Claw Arreglacarnes, Plook Rompeolas, Muga Corriente de Resaca**

Grawls

Avistamientos	Valle del Regente; también hay gente que dice haberlos visto en las Picosescalofriantes meridionales
Nombres de clanes conocidos	Lorimung, Siamung
Líderes conocidos	Makani Ookook, Anani Mokmok, Palila Uggugg

Elementales

Avistamientos	Antiguo Ascalon, Llanura de la Viruela
Razas	Elementales de piedra, Elementales de hielo
Líderes conocidos	Pulv Muele-escombros, Cobble Machacapiedras, Mallet la Columna de Runas

Dragones

Avistamientos	Lagos de las Serpientes Gemelas, Playa de la Raya Venenosa
Tipos	Dragones de relámpago, Dragones gigantes
Ancestros conocidos	Destripador escamado

Tengus

Avistamientos	En asaltos a los asentamientos situados en el exterior del Arco del León, amenazando las caravanas de la Costa de la Divinidad
Clanes	Caromi, Avicara
Líderes conocidos	Glyd Alaveloz, Squaw Cresta-ágil, Chuff Picoveloz, Pello Garra-ágil

Saurios

Avistamientos	Kryta del Norte, Litoral de D'Alessio, Bosque de la Visión Verdadera
Razas	Saurios de ciénaga, Saurios demoníacos
Líderes conocidos	Geck Sangrefría, Laris el Carnívoro, Cella la Encapuchada, Skigg el Lenguafácil

Trolls

Avistamientos	Territorio Salvaje, Bosque Plateado, Bosque de la Visión Verdadera
Razas	Trolls de la selva, Trolls de las montañas, Trolls de los pantanos
Jefes de guerra conocidos	Grook el Descuartizador

Otras criaturas

Éstas son algunas de las criaturas más dóciles que pueden hallarse en Tyria. Con la suficiente habilidad, es posible domar a algunas para que defiendan a sus amos humanos.

Linces

Entorno	**Climas templados; suelen ocupar las zonas templadas de Kryta**

Jabalíes verrugosos

Entorno	**Zonas áridas, como las próximas al Gran Muro del Norte de Ascalon**

Lobos de las nieves

Entorno	**Regiones nevadas y más frías de las Montañas Picosescalofriantes exclusivamente**



GUILD WARS EL DESAFÍO

Los humanos de Tyria están al borde de la extinción y únicamente sus héroes pueden salvarlos. Los muchos que han optado por aprender una de las seis profesiones y los poderosos clanes a los que pertenecen son la única esperanza contra los ejércitos de los muertos vivientes, los Charr y otras criaturas que aspiran a la dominación total del mundo y la destrucción de la raza humana.

La decisión de adoptar una profesión principal y otra secundaria para formarse en ellas, aprender sus habilidades y utilizarlas para vencer a los enemigos de la humanidad no debe tomarse a la ligera. Elige un nombre digno de grandes hazañas y sigue el camino al que tus propias inclinaciones naturales te conduzcan.

El desafío consiste en seguir el camino del héroe. Emplea las armas y las habilidades que te dicte el corazón contra los enemigos de tu libertad y la de aquellos a quienes amas. Salva a los tuyos o perece en el intento.





CAPÍTULO 8
La vida de un héroe

La vida de un héroe

Hay muchas clases de héroes: pueden ser hombres y mujeres, grandes y pequeños y con cualquiera de las 6 profesiones que pueden dar lugar a 30 posibles combinaciones: Guerrero, Guardabosques, Monje, Elementalista, Hipnotizador y Nigromante. Puedes asignar más de 150 habilidades únicas a cada personaje y combinarlas para conseguir una cantidad de efectos casi ilimitada. Las posibilidades son asombrosas.

Los héroes creados inician su andadura en el nivel 1, recién llegados y listos para aprender. La elección más importante que se debe realizar es la de la profesión principal (y, más adelante, la secundaria), que determinará tanto la armadura, el tipo de habilidades y el estilo de lucha, como la experiencia de juego en general.

Se pueden crear cuatro héroes por cada cuenta de *Guild Wars*. También se pueden borrar héroes y crear otros nuevos en cualquier momento, así que diviértete experimentando con combinaciones de profesiones, habilidades y atributos, hasta que consigas el héroe que más se adapte a tus gustos.



Cómo subir de nivel

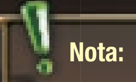
A medida que viajes por Tyria, y te unas a grupos de aventureros, completes misiones o reclutes a esbirros para exploraciones ocasionales, tu héroe adquirirá puntos de experiencia y subirá de nivel. Cada uno lleva consigo un aumento de la salud máxima, lo que te hace más difícil de matar.

Cómo mejorar los atributos

Con cada nivel se obtienen puntos que se pueden gastar en la mejora de atributos, como la "Esgrima" del Guerrero, que aumenta el daño causado con espadas, las "Plegarias curativas" del Monje, que aumentan la eficacia de las habilidades de curación, o el "Almacenamiento de energía" del Elementalista, que aumenta de forma permanente la energía máxima, lo que permite utilizar más habilidades con mayor frecuencia.

Puntos de habilidad

Con la experiencia se obtienen puntos de habilidad, que te permiten entrenarte en habilidades nuevas correspondientes a tus profesiones principal y secundaria. Con cada una que aprendas aumentará la versatilidad de tu arsenal de habilidades, así como su potencia en mayor número de situaciones y contra enemigos de diversos tipos.



Nota: según se rumorea, parece que existen métodos para adquirir habilidades de forma temporal, incluidas las correspondientes a otras profesiones.

Las seis profesiones

La elección está en tus manos: Guerrero, Guardabosques, Monje, Elementalista, Hipnotizador o Nigromante. Cada profesión tiene sus propios puntos fuertes y atributos, un arma o una especialidad mágica, y un conjunto de habilidades exclusivo para causar daño, manipular al enemigo o el entorno, o proteger y curar a los aliados.

Al crear a cada héroe deberás elegir una profesión principal y, más tarde, otra secundaria si lo deseas.

Profesión principal	**La profesión principal determina el aspecto básico de tu héroe, incluido el tipo de armadura que lleva. Constituye su identidad externa. También lo dota de atributos diversos que mejoran las habilidades a lo largo del tiempo, incluido uno principal del que no se dispone si la profesión se elige como secundaria.**
Profesión secundaria	**La profesión secundaria dota al héroe de un segundo conjunto de atributos y habilidades para complementar al primero. Al elegir una profesión como secundaria no podrás acceder al atributo principal correspondiente a la misma.**

Atributos

Cada profesión cuenta con una serie de atributos que se pueden fortalecer para mejorar la eficacia de las habilidades asociadas (incluida el dominio de las armas) a lo largo del tiempo. Los atributos de cada profesión se corresponden con un estilo de lucha específico; además, al elegir los atributos que se desean mejorar, se crea un estilo propio y especializado. El conjunto de atributos del personaje se deriva de la combinación de tus profesiones principal y secundaria. El de un Guerrero/Guardabosques contiene únicamente los que afectan a las armas y habilidades del Guerrero/Guardabosques, de manera que no es posible equivocarse al mejorarlos. Gracias a los puntos de recuperación de atributos, podrás ajustarlos más adelante si lo deseas, quitando puntos a unos y agregándoselos a otros.

Nota: los atributos aparecen junto a las habilidades en el menú de habilidades. Pasa el ratón sobre los iconos de la barra de habilidades para ver el atributo al final de la descripción. Para obtener más información sobre las habilidades, consulta la página 46.

Atributo principal

Cada profesión dispone de un potente atributo principal al que sólo tienen acceso aquellos personajes que la hayan elegido como principal. Al escoger como profesión principal la de Elementalista, por ejemplo, se dispone de "Almacenamiento de energía", que proporciona un mayor depósito de energía para usar habilidades, y la de Hipnotizador incorpora el "Lanzamiento de conjuros rápido", que aumenta la velocidad de lanzamiento de éstos. La profesión secundaria no te da derecho a obtener a este atributo principal, de manera que es importante tener éste en cuenta al elegir la principal.



Puntos de atributo

Por cada nivel conseguido recibirás puntos de atributo con los que podrás mejorar la eficacia de tus habilidades. La asignación de puntos a un atributo aumenta la potencia de las habilidades y armas asociadas a él. Es conveniente potenciar los atributos ligados a las habilidades y a las armas que se prevé utilizar con mayor frecuencia.

Recuperaciones

Los puntos de recuperación de atributos te permiten reasignar puntos de un atributo a otro. Los puntos sustraídos a un atributo vuelven al depósito de puntos con el fin de que puedas emplearlos para mejorar otro distinto.

Sí se puede tener todo

Se pueden crear cuatro personajes muy distintos entre sí, cada uno de ellos con un conjunto de recursos único que incluya habilidades, atributos, armas, estilos de lucha y estrategias. Un Guerrero/Elementalista, por ejemplo, puede lanzar conjuros a distancia a los enemigos para luego derribarlos con un golpe de martillo. Un Monje/Hipnotizador, por su parte, puede tomar control de la energía del enemigo y utilizarla para defender y curar a los aliados. Y un Guardabosque/Nigromante puede encantar a los animales y despertar a los muertos para que le ayuden en la batalla. Cada combinación dispone de cientos de habilidades que pueden actuar de forma conjunta para crear un arsenal que se ajuste a tu estilo (o estilos) de juego.

La combinación elegida, así como los atributos y habilidades que desees aprender y mejorar a lo largo del tiempo, harán que cada sesión de *Guild Wars* sea única dependiendo de cada uno de los héroes creados.

Reparto de los puntos de atributo

Nivel de atributo	Coste de puntos	Coste total
1	1	1
2	2	3
3	3	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21
7	7	28
8	9	37
9	11	48
10	13	61
11	16	77
12	20	97



Guerrero

Los Guerreros cuentan con su bravura, su fuerza física y las armas para el combate cuerpo a cuerpo para derrotar a sus enemigos y proteger a sus aliados. Suelen menospreciar los ataques a distancia y prefieren lanzarse directamente a la carga blandiendo su arma preferida. Son capaces de aguantar las palizas mejor que las personas de cualquier otra profesión y utilizan con igual comodidad hachas, martillos y espadas, aunque suelen optar por el dominio de una de ellas por encima de las demás. Muchas de sus habilidades requieren adrenalina, que se acumula durante el combate para poder utilizarlas y que se suele traducir en un mayor nivel de daño. Las tácticas defensivas ayudan a los Guerreros a evitar daños y proteger a los aliados, pero la principal baza de éstos la constituye la fuerza, que les permite causar más daño con cada ataque.

Atributos del Guerrero

Fuerza*	**La fuerza aumenta la penetración de armadura de tus habilidades de ataque en un 1% por nivel del atributo. Además, incrementa también la eficacia de las habilidades que te mantienen con vida, así como las que causan daño a tus rivales.**
Esgrima	**La esgrima aumenta el daño básico causado con las espadas, así como el de las habilidades asociadas.**
Dominio del hacha	**Al mejorar el dominio del hacha aumenta el daño básico causado con ellas, así como el de las habilidades asociadas.**
Dominio del martillo	**El dominio del martillo aumenta el daño básico causado con ellos, así como el de las habilidades asociadas.**
Táctica	**La táctica mejora los gritos y actitudes que otorgan ventaja a tu grupo durante el combate.**

***Sólo disponible para quienes tengan la profesión de Guerrero como principal.**



Guardabosque

Los Guardabosques tienen una extraordinaria capacidad para conseguir sus objetivos con la ayuda de la naturaleza, o incluso a pesar de ella. Sirviéndose de los rituales de ésta, pueden manipular el entorno para poner trabas a los enemigos, o tomar en préstamo el poder mismo de la creación para curar y auxiliar a sus aliados. Son partidarios del combate a distancia, el arco es su arma preferida, y pueden ser particularmente eficientes desde lugares elevados como puentes o precipicios. La suya es la única profesión que dispone de la habilidad de encantar a los animales para que los acompañen en sus viajes y los auxilien en el combate, lo que les hace ganar experiencia y subir de nivel con el tiempo. Los Guardabosques también han sido bendecidos con habilidades de supervivencia que les ayudan a mantenerse con vida.

Atributos del Guardabosques

Pericia*	**Los puntos asignados a la pericia reducen el coste de energía de las habilidades de ataque, las preparaciones y las trampas.**
Dominio de bestias	**El dominio de bestias mejora el daño de ataque básico del animal acompañante, así como las habilidades que permiten protegerlo.**
Puntería	**La mejora de puntería aumenta el daño básico causado por arcos y las habilidades asociadas a ellos.**
Supervivencia en la naturaleza	**La supervivencia en la naturaleza mejora las actitudes defensivas, preparaciones y trampas.**

***Sólo disponible para quienes tengan la profesión de Guardabosques como principal.**



Monje

Los Monjes se comunican directamente con los dioses, y las respuestas a sus plegarias adoptan la forma de curación o protección para sus aliados y de daño para sus enemigos. Combinada con cualquier otra, esta profesión permite alternar entre el apoyo al grupo y el daño a los oponentes. Además, gozan del "Favor divino", que les proporciona capacidad de curación adicional, mientras que sus "Plegarias curativas" y de "Protección" les ayudan a mantener a sus aliados sanos y en plena forma. Por otro lado, las "Plegarias de ataque" imploran que la furia de los dioses caiga sobre los enemigos en forma de daños sagrados independientes de la armadura, aunque causar daño no es su especialidad. Sus carencias en lo referente a potencia de ataque las compensan con su don sin igual para mantener con vida a sus aliados.

Atributos del Monje

Favor divino*	Este atributo proporciona un extra de curación a todos los conjuros dirigidos contra aliados, y aumenta la duración y la eficacia de los conjuros de solicitud de ayuda divina para ellos.
Plegarias curativas	Los puntos asignados a las plegarias curativas aumentan la duración y la eficacia de los conjuros para la curación de uno mismo y de los aliados.
Plegarias de ataque	Las plegarias de ataque aumentan la duración y la eficacia de las habilidades que infligen daño al enemigo. Además, son particularmente eficaces contra los muertos vivientes.
Plegarias de protección	Asigna puntos a las plegarias de protección para aumentar la duración y los efectos de los conjuros de protección, que te permiten defenderos del daño a ti y a tus aliados.

*Sólo disponible para quienes tengan la profesión de Monje como principal.



Elementalista

Los Elementalistas pueden invocar los poderes de la tierra, el aire, el fuego y el agua, y controlarlos a voluntad. Son capaces de infligir más daño con un único ataque que quienes desempeñan cualquier otra profesión. La "Magia de tierra" les permite invocar terremotos y erupciones, encerrar a enemigos en piedra o proteger a los aliados. La "Magia de aire" te permite dominar el poder de las tormentas para aniquilar a los enemigos mediante relámpagos o hacer que los aliados puedan correr como el viento. La "Magia de fuego" se manifiesta en forma de llamas, bolas de fuego, lava ardiente y hasta meteoros, para abrasar a los enemigos hasta convertirlos en tizones. La "Magia de agua" conjura niebla y hielo para ralentizar los movimientos y ataques de los enemigos, proteger a los aliados de la magia e infligir a los enemigos daño de frío. La profesión de Elementalista permite a quienes la elijan utilizar habilidades de regeneración de energía y, si se trata de su profesión principal, aumentar su energía máxima con el tiempo. Un Elementalista prudente intenta evitar quedarse rodeado de enemigos, pero, por si acaso, mantiene siempre a mano un conjuro de efecto local.

Atributos del Elementalista

Almacenamiento de energía*	Aumenta la energía máxima del héroe y mejora las habilidades que permiten regenerarla.
Magia de fuego	Mejora la magia de fuego para aumentar la duración y la eficacia de tus habilidades ígneas, que infligen daño mediante fuego y pueden afectar a zonas extensas.
Magia de agua	Asigna puntos a la magia de agua para aumentar la duración y la eficacia de tus habilidades de agua, que ralentizan el movimiento del enemigo.
Magia de tierra	Acumula magia de tierra para aumentar la duración y la eficacia de tus habilidades de tierra, con las que puedes protegeros a ti y a tus aliados, o atacar a tus oponentes con independencia de su nivel de armadura.
Magia de aire	Los puntos de magia de aire aumentan la duración y la eficacia de tus habilidades de aire, que pueden perforar la armadura de los enemigos, causarles ceguera o derribarlos.

*Sólo disponible para quienes tengan la profesión de Elementalista como principal.



Hipnotizador

Los Hipnotizadores son maestros de la ilusión y el control, y son capaces de manipular la energía de los enemigos para su uso propio o el de sus aliados. Combinadas con los de cualquier otra profesión, sus habilidades resultan un apoyo magnífico; pueden volver los poderes de sus enemigos contra ellos y actuar sobre el propio tejido de la realidad para importunar a los enemigos y auxiliar a los aliados. Los Hipnotizadores poseen la habilidad de lanzar conjuros con rapidez, lo que puede resultar decisivo en el fragor de la batalla. Sus poderes de dominación les permiten tomar el control de las habilidades y la energía de los enemigos. Mediante sus talentos únicos para la ilusión, pueden ralentizar y hasta impedir por completo el avance o el uso de habilidades del enemigo, o provocarle enfermedades imaginarias que agotan su salud y su energía al tiempo que curan y dan energía a los aliados. Estos personajes no se caracterizan por su fuerza física, pero esta carencia queda ampliamente compensada por sus habilidades para distraer, confundir y agotar los recursos del enemigo.

Atributos del Hipnotizador

Lanzamiento de conjuros rápido*	**Aumenta la velocidad de lanzamiento de conjuros, lo que permite incrementar la frecuencia del lanzamiento para así conseguir un efecto global más notable.**
Dominación	**Aumenta la duración y la eficacia de los conjuros de dominación, que permiten alterar y perturbar las acciones de los enemigos.**
Ilusión	**Aumenta la duración y la eficacia de los conjuros de ilusión, que engañan a los enemigos y obstaculizan su avance y su capacidad para lanzar conjuros.**
Inspiración	**Aumenta la duración y la eficacia de los conjuros de inspiración, que roban energía a los enemigos.**

***Sólo disponible para quienes tienen la profesión de Hipnotizador como principal.**



Nigromante

Los Nigromantes son maestros de las artes oscuras y pueden invocar a los espíritus de los muertos y hasta a la propia Muerte para dominar a los enemigos y ayudar a los aliados. Al sacrificar su propia salud y atraer maldiciones y enfermedades sobre sí mismos, pueden causar daños terribles a los pobres infelices que se cruzan en su camino. Los enemigos muertos y moribundos se transforman en aliados bajo su poder. Los Nigromantes poseen la insólita habilidad de absorber energía de la muerte de un enemigo, y pueden transformar los cadáveres de sus adversarios en una tropa de combate. Las maldiciones, que a menudo suponen un elevado coste para los Nigromantes, cobran un peaje aún mayor a los enemigos, que ven como sus encantamientos y habilidades de curación pierden su eficacia. Debido a la naturaleza expiatoria de sus métodos, precisan de gran paciencia y disciplina para sobrevivir.

Atributos del Nigromante

Cosecha de almas*	La cosecha de almas permite obtener energía siempre que muere alguna criatura en las proximidades.
Maldiciones	Este atributo aumenta la duración y la eficacia de las habilidades de maldición, que reducen la eficiencia de los enemigos en el combate.
Magia de sangre	La magia de sangre aumenta la duración y la eficacia de las habilidades que se apropian de la salud de los enemigos para uno mismo.
Magia de muerte	Aumenta la duración y la eficacia de las habilidades que causan daño de frío y de sombra a los enemigos, así como la eficiencia de los siervos muertos vivientes.

*Sólo disponible para quienes tengan la profesión de Nigromante como principal.



Personalización del aspecto

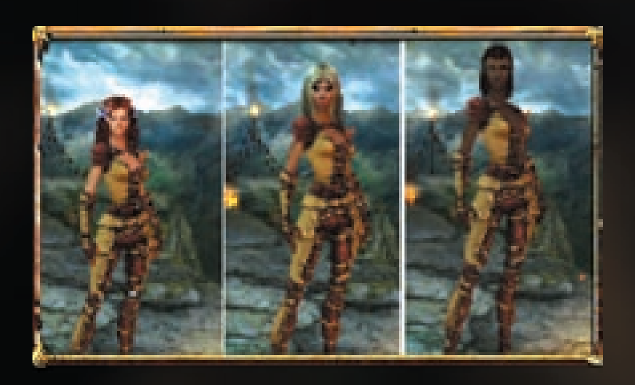
Las opciones básicas para el aspecto de tu héroe las determina la profesión principal que elijas. Cada profesión tiene una constitución corporal y un tipo de armadura propios, así como un conjunto de rasgos físicos para personalizar a tu héroe.

Sexo

Puedes elegir entre un personaje masculino o uno femenino. El sexo es un factor que determina el aspecto de un héroe, pero no influye en absoluto en sus habilidades.

Rasgos físicos

Ajusta el tamaño del cuerpo, el color de piel, el color de pelo, el peinado y los rasgos faciales de tu héroe para darle un aspecto propio.







CAPÍTULO 9
Cómo Jugar a Guild Wars

Cómo jugar a Guild Wars

Una vez creado tu héroe, estarás preparado para ocupar tu lugar entre los aventureros de Tyria. Las primeras misiones de *Guild Wars* están pensadas para que te familiarices con los lugares de Tyria y ponen de especial relieve los aspectos básicos del juego, como la interacción con los personajes o el uso de armas, habilidades y otras funciones.



Un signo de admiración verde sobre un personaje significa que tiene algo que decirte.

La mejor forma de descubrir misiones es hablar con los personajes que te encuentres en las ciudades y los puestos de avanzada. Muchos ciudadanos tienen historias que contar, y algunos tienen tareas que podrían encargarte o, si estás en una misión, información que te puede ayudar a alcanzar tu objetivo. El signo de admiración verde sobre la cabeza de un personaje indica que tiene información para ti, y puede que algo más.

Cómo mover a tu héroe

Para moverte puedes utilizar el teclado, el ratón o, si lo prefieres, ambos.

Teclado

Correr	W
Correr automáticamente	R
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Retroceder	S
Invertir dirección	X
Desplazarse a la izquierda	Q
Desplazarse a la derecha	E

Ratón

- **Para moverte mediante el ratón, haz clic en el lugar del terreno al que desees ir.**
- **Para girar, mueve el ratón a derecha o izquierda.**

Nota: el uso del ratón resulta especialmente práctico en terrenos irregulares, ya que tu héroe puede encontrar una manera de atravesarlos aun cuando tú no puedas hacerlo. Haz clic en el lugar al que desees ir y tu héroe intentará llegar allí.

Cómo mover la cámara

Utiliza el ratón para cambiar el ángulo de la cámara, o acercar o alejar la imagen de la acción.

Enfoque	Mueve la rueda del ratón adelante y atrás para acercar o alejar la imagen de tu personaje y del entorno.
Cómo girar la cámara	Mueve el ratón mientras mantienes presionado el botón derecho para cambiar el ángulo de la cámara.

Brújula

La brújula ofrece una visión general de la zona actual e indica las posiciones de aliados, enemigos, PNJ y otros jugadores. También puedes utilizarla para intercambiar información estratégica con tus compañeros de equipo haciendo clic o dibujando en ella.

Aliados	Los puntos verdes representan a tus aliados.
Jugadores	Los puntos azules representan a los jugadores conectados.
Enemigos	Los puntos rojos indican la posición de los enemigos.
PNJ	Los puntos amarillos representan a personajes no jugadores (como aldeanos, comerciantes o esbirros) que no son hostiles a tu grupo.
Zona de peligro	El círculo representa el radio fuera del cual los monstruos no te pueden detectar. Los monstruos que estén dentro de la zona de peligro actuarán de forma hostil y te atacarán. Para evitar esos ataques, mantenlos fuera de ella.
Señales	Haz clic en la brújula para hacer una “señal” e indicar una posición a los miembros del grupo.
Señales de misión	Durante las misiones, las señales rojas suelen indicar los objetivos de mayor prioridad. Las señales verdes, por su parte, indican la posición de objetos importantes.
Área	Haz clic y arrastra el ratón para dibujar en la brújula diagramas de estrategia para tus aliados. Los oponentes no pueden ver los dibujos que hagas sobre la brújula.

Menú de distrito

Cuando te encuentres en una ciudad o en un puesto de avanzada, el menú de distrito aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si un número muy grande de personas entra en el mismo lugar, es posible que aparezcan distritos adicionales para evitar la superpoblación en las ciudades y los puestos. Cuando te cites con amigos, no te olvides de especificar en qué distrito estás para que puedan encontrarte con facilidad.

- **Cambio de distrito: elige el distrito que quieras en el menú desplegable de distritos.**

Distritos internacionales

Con *Guild Wars* podrás jugar con quien quieras, donde quieras y cuando quieras. Aunque tu cuenta de *Guild Wars* es específica del territorio en el que vives, puedes reunirte con jugadores de otros países y vivir aventuras con ellos mediante los distritos internacionales. Por ejemplo, si sueles jugar en España y tienes un amigo en Corea, podéis encontraros en el distrito internacional de cualquier ciudad y formar un equipo.



Cómo viajar en Tyria

El mapa de Tyria es tu billete a cualquier lugar disponible del país. En el modo de visión general, muestra todo el continente de Tyria y al ampliar el mapa verás la región actual.

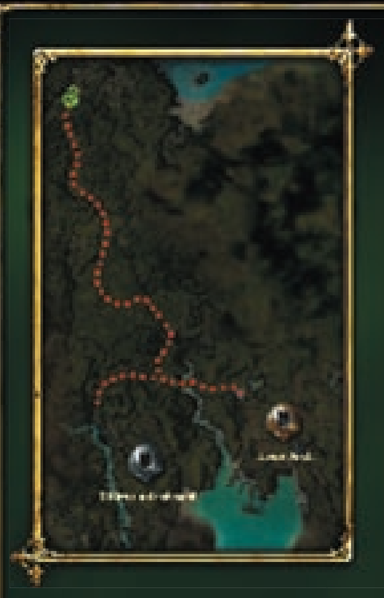
- **Pulsa M para abrir el mapa de Tyria, mediante el cual puedes ir al instante a ciudades y ubicaciones de misiones. Vuelve a pulsar M para salir de él.**
- **En el mapa general, haz clic una vez para ampliar la imagen y ver con más detalle una región. Vuelve a hacer clic cuando quieras alejarte.**
- **Mientras estés con la imagen ampliada puedes hacer clic en los iconos de los lugares para leer información acerca de ellos. Haz clic en "Viajar" para ir allí de forma instantánea.**

Puntos del mapa

Los puntos del mapa se emplean para marcar ciudades, mercados, salas de clanes y áreas de aventura. A medida que vayas completando aventuras, se irán abriendo en el mapa ubicaciones adicionales. Consúltalo con frecuencia para ver las nuevas áreas para explorar.



		Ciudad
		Aventura disponible
		Área PvP
		Sala del clan
		Misión principal completada
		Misión secundaria completada
		Aventura completada



Durante tus viajes

El mapa está también disponible durante las misiones para que puedas saber dónde te encuentras, dónde has estado y hacia dónde te diriges. Tu paso por cada región se indica mediante una línea de puntos roja. Los detalles de cada mapa de zona se muestran sólo al llegar a esa zona.

La ciudad

Las ciudades y los puestos son lugares de reunión en los que se pueden formar grupos, comprar y vender objetos en el mercado o, sencillamente, hacer vida social.

Hablar con otros personajes

Visita las ciudades para conocer a otros jugadores y formar grupos de aventureros. Haz clic en otros jugadores para ver sus nombres y niveles. Utiliza la ventana de chat para hablar con los jugadores que se encuentren cerca.

Chat

Puedes escribir mensajes en la ventana de chat y enviarlos de manera instantánea a todos los jugadores que estén en la zona, o únicamente a tu grupo o a tu clan.

- **Para abrir la ventana de chat, presiona Intro.**
- **Para charlar, escribe tu mensaje en la ventana de texto y, a continuación, vuelve a presionar Intro.**



Creación de un grupo

Las aventuras suelen estar pensadas para entre 2 y 8 jugadores, y las zonas de exploración permiten grupos de hasta 8 jugadores. Viaja directamente a una zona para buscar miembros para el grupo, o haz paradas en las ciudades que se encuentren de camino para reclutar a un equipo.

Esbirros

Los esbirros son aventureros controlados por el ordenador que están siempre disponibles para completar un grupo, lo que permite embarcarse en una misión aun sin disponer del número de jugadores reales necesario. ¿Necesitas un jugador más en el grupo? Contrata a un esbirro. ¿Quieres jugar una aventura difícil tú solo? Contrata a varios.

Durante las aventuras, los esbirros te seguirán y atacarán los

objetivos que tú elijas. También curarán a los miembros del grupo y, cuando sea posible, los resucitarán. Los esbirros se quedan con su parte de lo obtenido en cada misión, botín y puntos de experiencia incluidos. Puedes encontrar esbirros en las ciudades y puestos de avanzada justo antes de empezar la aventura.



Compra y venta

En casi todos los mercados podrás encontrar vendedores de equipamiento, armeros, artesanos y comerciantes de diversos tipos. Haz clic en un mercader para empezar a comerciar con él.

Vendedores de equipamiento

Los vendedores de equipamiento venden armas y suministros básicos. Las armas y armaduras que encontrarás en las tiendas de estos comerciantes no están mejoradas mediante magia, pero sí pueden actualizarse mediante componentes mágicos (como empuñaduras, pomos, cuerdas de arco, etc.) que encontrarás durante tus aventuras. Los vendedores de equipamiento también disponen de herramientas de reciclaje que permiten extraer materias primas de armas, armaduras y otros objetos recogidos durante los viajes.

Además, estos vendedores compran objetos de todo tipo, entre ellos armas, armaduras, objetos hallados, tintes y materiales de artesanía.

Armeros

Los armeros pueden personalizar tus armas para aumentar su poder. Siempre que consigas una nueva arma y tengas pensado usarla, visita a un armero y págale el precio que te pida para personalizarla.

Nota: un arma personalizada sólo puede blandirla el héroe para el que se llevó a cabo la adaptación.



Artesanos

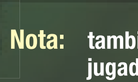
Los artesanos pueden crear armaduras nuevas a partir de materias primas halladas o recicladas, como escudos, pieles, lingotes o losas de piedra.

Entrenadores de habilidades

Estos entrenadores proporcionan habilidades para todas las profesiones, aunque lo habitual es que cada uno posea una selección distinta de éstas. Para aprender una nueva habilidad necesitarás puntos de habilidad, que se consiguen completando misiones y subiendo de nivel.

Comerciantes

Los comerciantes compran objetos a los aventureros y los revenden al precio de mercado actual. El inventario de mercancías de un comerciante cambia con frecuencia según los objetos que los aventureros vendan en cada momento.



Nota: también se puede comerciar con otros jugadores, y así conseguir incluso mejores precios. Adelante, sal de compras.







Capítulo 10
Combate: entrenamiento básico

Combate: entrenamiento básico

Tanto si luchas en la naturaleza contra alguna de las numerosas criaturas hostiles de Tyria, como si lo haces en un torneo contra un clan rival o en la arena contra un equipo aleatorio, el combate es la forma de vida del héroe.

Equipamiento

Antes de iniciar cualquier misión o entrar en cualquier zona explorable (en otras palabras, antes de salir de la ciudad), deberás cargar tu barra de habilidades con las ocho que, según tu criterio, mejor puedan ayudarte en el conflicto que se avecina. Tu héroe cuenta con un equipo completo de armaduras (cortesía de su profesión principal); asegúrate de tener lista también tu arma favorita.

- **Para activar armas y armaduras debes usar el inventario, en el que puedes gestionar los objetos que hayas conseguido.**
- **Para activar habilidades, arrástralas desde el menú de habilidades hasta la barra.**



La barra de habilidades

La barra de habilidades puede contener un máximo de ocho habilidades, de modo que es importante elegir cuáles deseas emplear en cada situación. Ajusta tu conjunto de habilidades y, con él, tu estrategia según cada misión o escenario de combate.



Las habilidades en uso se muestran en la barra de habilidades; cada una de las ranuras de ésta está asociada a un número del teclado.



Nota: **sólo se pueden activar y organizar habilidades en las ciudades y en los puestos de avanzada.**

Cómo utilizar las habilidades

1. **Haz clic para seleccionar el objetivo aliado o enemigo con el que desees utilizar la habilidad.**
2. **Haz clic en la habilidad que desees emplear en la barra de habilidades, o presiona el número correspondiente (del 1 al 8) en el teclado.**

Consejos sobre las habilidades:

- Numerosas habilidades consumen energía al usarlas; es importante saber cuánta energía consumen y de cuánta se dispone.
- Muchas habilidades tardan un tiempo en recargarse, y, mientras se recargan, no se pueden usar (están sombreadas).
- Algunas habilidades requieren adrenalina y estarán listas durante el combate.
- Otras precisan de un tipo de arma específico como una espada, un hacha o un arco.
- Las habilidades disponibles se muestran iluminadas. Las que aparecen oscurecidas no están listas para usarse y necesitan tiempo de recarga o adrenalina para estarlo.
- Deberás poner en uso y organizar las habilidades de la barra de habilidades mientras estés en una ciudad o un puesto de avanzada; una vez que entres en una zona de misión o de aventura, la barra no podrá modificarse.

Para obtener más información sobre las habilidades, consulta la página 46.

El estado de tu héroe

Salud y energía

La salud y la energía son tus recursos fundamentales; no pierdas de vista sus niveles. La salud constituye la medida de la fuerza vital del héroe, y la energía le permite utilizar habilidades para aumentar sus capacidades ofensivas y defensivas durante el combate.

Tanto la salud como la energía se regeneran con el tiempo (aunque la salud sólo lo hace mientras no se está en combate) y, aunque hay habilidades que pueden servir de ayuda a esa regeneración, otras afectan negativamente a los niveles de

ambos recursos. Para obtener más información sobre la regeneración y la degeneración, consulta la página 40.

La barra de salud

Esta barra señala el nivel de salud actual. Los ataques enemigos reducen la salud, mientras que las habilidades curativas la restablecen. La salud máxima la determina el nivel actual. La salud se regenera a lo largo del tiempo (si no se está en combate) y, aunque hay conjuros que ayudan a que lo haga, hay otros que la reducen. A medida que tu nivel aumenta, también lo hace la salud máxima.



Si la salud llega a cero, el personaje muere. Según la misión o la aventura en la que estés, podrán resucitarte tus aliados sobre el terreno o un sacerdote en tu base, o puedes hacerlo solo y reaparecer en el puesto de avanzada más reciente. Cada vez que mueres recibes una penalización, que reduce tu salud y tu energía máximas. Puedes librarte de esta penalización consiguiendo puntos de experiencia. Al finalizar la misión o regresar a una ciudad o a un puesto de avanzada, la penalización desaparece. Para obtener más información sobre la muerte y la resurrección, consulta la página 40.

Durante las batallas, no pierdas de vista tu barra de salud y prepárate para curarte tú mismo o avisar a tu equipo antes de que el nivel descienda demasiado. Un golpe crítico causa un daño muy importante de una sola vez, y algunos maleficios y condiciones causan una degeneración muy rápida de la salud, así que permanece muy atento.

La barra de energía

Muestra la cantidad de energía de la que dispones y que puedes emplear para el uso de habilidades. La mayor parte

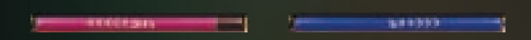
de las habilidades llevan asociado un coste de energía, y su uso restará dicho coste de la barra de energía. La energía máxima la determina la profesión, aunque algunas habilidades y condiciones pueden aumentarla o reducirla de forma temporal y ciertos objetos mágicos la incrementan de manera permanente.



La energía te permite utilizar habilidades y conjuros, por lo que la conservación de este recurso resulta esencial en el combate.

Regeneración y disminución

La salud y la energía se suelen regenerar con el tiempo. Algunos conjuros, como los maleficios, pueden hacer que éstas disminuyan, mientras que otros, como los encantamientos, pueden proporcionarlas o acelerar su regeneración. Las flechas de las barras de salud y energía indican a qué ritmo se regeneran o disminuyen estos dos recursos.



Si estás bajo los efectos de un maleficio o una condición, es posible que tu salud y tu energía disminuyan, según lo indican las flechas en las barras correspondientes. Las flechas que señalan hacia la izquierda [<<<] indican disminución, mientras que las orientadas a la derecha [>>>] indican regeneración. Cuantas más flechas aparezcan, más rápidas serán la regeneración o la disminución.

Muerte y resurrección

Durante el juego en áreas de exploración, aventuras o combates de torneo, tu personaje puede morir varias veces. Cuando lo hace, sus aliados pueden resucitarlo sobre el terreno mediante el uso de una habilidad o de un sello; también puede hacerlo un sacerdote en la base del equipo. En

ciertas ocasiones, resucitarás en el puesto de avanzada más reciente. En muchas ocasiones, al volver a la vida recibirás una penalización por resucitar que reducirá tu salud y tu energía máximas. Esta penalización desaparece al volver a una ciudad o puesto de avanzada.

Penalización por resucitar

La penalización por resucitar reduce los niveles máximos de salud y energía, y se acumula con cada muerte mientras sigas en una misión. Puedes reducir la penalización ganando puntos de experiencia en el combate u obteniendo un aumento de moral en determinadas misiones. Todas las penalizaciones por morir desaparecen al salir de la misión actual y regresar a una ciudad o puesto de avanzada.

Encantamiento y maleficios

Los encantamientos te proporcionan ayuda en el combate durante un cierto período de tiempo, y ofrecen ciertas ventajas ofensivas y defensivas como armadura, potencia de ataque o curación adicionales.

Tanto si usas un encantamiento sobre ti mismo, como si te lo lanza un aliado, aparecerá un icono en pantalla que indicará cuál es el encantamiento bajo cuyos efectos estás. De la misma forma, también aparecerá un icono si un enemigo te lanza un maleficio. Pasa el ratón sobre dichos iconos para obtener información acerca del encantamiento o el maleficio en cuestión.

La lucha contra criaturas

Tyria está plagada de monstruos de todo tipo; a algunos de ellos te los encontrarás durante los torneos y a otros deberás buscarlos para cumplir los objetivos de alguna misión o aventura. Viajes al lugar que viajes, hallarás criaturas hostiles que intentarán convertiros a ti y a tu grupo en su almuerzo. De ti depende hacer del país un lugar seguro para tus compañeros humanos.



- Para convertir a la criatura más próxima en tu objetivo presiona la tecla Tab; para atacarla, presiona la barra espaciadora.

Jugador contra jugador (PvP, "player versus player")

Los combates PvP consisten en luchas entre dos o más equipos de 4 a 8 jugadores que compiten por la supremacía. Alíate con compañeros de clan u otros jugadores conectados para

librar combates PvP en arenas, desafíos de clanes o torneos. Utiliza el chat y la brújula para planear las estrategias con tu equipo, y prepárate para ir adaptándolas sobre la marcha.

Arena	Entra en la arena y enfréntate en combates de gladiadores PvP para obtener puntos de experiencia o simplemente por diversión. Los combates en la arena no exigen la formación de un equipo; la arena crea los equipos automáticamente a partir de los jugadores disponibles. Se trata de un lugar ideal para hallar acción PvP en cualquier momento.
Combates en salas de clanes	Estos desafíos enfrentan a dos clanes entre sí en diversas situaciones para poner a prueba las habilidades y su espíritu de grupo. Si vence el tuyo, obtendréis puntos de fama, lo que mejora su consideración global y su posición en la clasificación de clanes.
Torneos	En los torneos puedes competir por la supremacía mundial de GUILD WARS. Para obtener más información, consulta la página 64.

Armas y armaduras

La armadura de cada profesión principal caracteriza el aspecto de sus miembros y se ajusta al estilo de combate de la profesión. En ocasiones, las mismas armas se utilizan en varias profesiones, pero con resultados muy distintos. Las armas y armaduras se pueden personalizar, mejorar o sustituir para adaptarlas a las necesidades individuales en cada momento.

Cómo adquirir armas y armaduras

Las armas y las armaduras se venden en los mercados de las ciudades. Los vendedores de equipamiento disponen de armaduras o escudos básicos, y los artesanos pueden crearlos a partir de objetos encontrados durante tus aventuras o comprados en el mercado.

Los armeros pueden personalizar un arma exclusivamente para ti y hacerla así más eficaz en tus manos.

En el mercado te encontrarás también con otros jugadores, con los que podrás intercambiar armas y armaduras que hayan conseguido en la batalla.

Cómo personalizar un arma	Para personalizar un arma visita a un armero en cualquier mercado. Las armas personalizadas son notablemente más eficaces, pero sólo las puede utilizar su dueño.
Cómo mejorar un arma	Puedes mejorar tu arma mediante componentes mejorados mágicamente (empuñaduras, hojas, cabezas de hacha, etc.) que encontrarás durante tus viajes.
Cómo teñir armas y armaduras	Puedes teñir tus armas o armaduras mediante frascos de tinte que encontrarás en tus viajes, o que puedes comprar a comerciantes o a otros jugadores. Asimismo, puedes mezclar tintes para crear colores nuevos, o quitar un tinte aplicado a una armadura mediante disolvente de tinte.



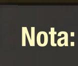




CAPÍTULO 11
Habilidades

Habilidades

Cada personaje tiene acceso a cientos de habilidades que le proporcionan ventajas en el combate, ya que o dañan o debilitan a los enemigos, o protegen o fortalecen a los aliados. Cada conjunto de habilidades obtiene su fuerza de los atributos únicos de las profesiones y proporciona un estilo de combate específico. Las habilidades de Guerrero fortalecen y protegen en el combate a corta distancia, mientras que las de Guardabosques otorgan poder sobre la naturaleza y pericia en el combate a distancia. Las habilidades de Hipnotizador permiten apropiarse de los recursos del enemigo, y las de Nigromante sacan provecho de los muertos y utilizan sacrificios de sangre. Los Elementalistas invocan los poderes de la tierra, el agua, el aire y el fuego, y los manejan con consecuencias devastadoras.



Nota: puedes aprender centenares de habilidades durante tus viajes por Tyria, pero sólo puedes llevar ocho de ellas en cada aventura. Para activar habilidades que ya tienes y aprender otras nuevas, dirígete a una ciudad o un puesto de avanzada.

Cuestiones básicas de las habilidades

Cómo adquirir habilidades

Hay diversas formas de adquirir habilidades. La más sencilla es aprenderlas de los maestros en ciudades y puestos de avanzada. También pueden capturarse habilidades de los monstruos mediante un “Sello de captura”. Para adquirir habilidades de forma permanente deberás disponer de puntos de habilidad, pero se rumorea que hay procedimientos que permiten adquirirlas (incluidas las de otras profesiones) temporalmente.

Puntos de habilidad

A medida que vayas adquiriendo experiencia y completando misiones, irás ganando puntos de habilidad que te permitirán conseguir habilidades nuevas. Cada uno de estos puntos te da derecho a una nueva habilidad, que puedes adquirir en casi cualquiera de las ciudades de Tyria.

Tipos de habilidades

Hay diez tipos de habilidades. En la descripción de cada una se incluye su tipo, que indica cómo se comportará.

HABILIDAD	Categoría en la que se engloban todas las habilidades, incluidos los conjuros, encantamientos, maleficios y sellos. Las habilidades de este tipo son aquellas que no corresponden a ninguno de los tipos descritos a continuación.
ATAQUE	Ataque cuerpo a cuerpo o de proyectiles mejorado. Entre las habilidades de este tipo se encuentran las de ataque con espada, ataque con hacha, ataque con martillo y ataque con arco.
CONJURO	Habilidad con efecto instantáneo de daño, curación, o pérdida o ganancia de energía.
CONJURO CON ENCANTAMIENTO	Conjuro que causa un estado temporal de protección o mejora (de velocidad, armadura o energía, por ejemplo), y que surte un efecto positivo en el objetivo y le beneficia con el transcurso del tiempo.
CONJURO CON MALEFICIO	Conjuro que causa un efecto negativo durante cierto tiempo. Los maleficios pueden, por ejemplo, impedir que el objetivo utilice ciertas habilidades, reducir el ritmo de recarga de éstas, o hacer que la salud y la energía degeneren con el tiempo.
SELLO	Habilidad que causa un efecto inmediato sin coste alguno de energía. Los sellos suelen tardar más tiempo en recargarse que otras habilidades.
PREPARACIÓN	Habilidad que mejora los ataques durante unos segundos. Sólo se puede tener una preparación activa.
TRAMPA	Habilidad que puedes dejar preparada para que el enemigo la active. Las interrupciones son habituales durante la preparación de trampas.

Continúa->

GRITO	Frase inspiradora que os afecta positivamente a ti y a tus aliados (además de afectar negativamente a los enemigos próximos) mediante el aumento de la armadura o la mejora de los ataques. Los gritos suelen tener un efecto instantáneo y se pueden usar junto con otras habilidades. Suelen durar unos pocos segundos y no es posible eliminarlos.
ACTITUD	Postura que proporciona ventaja en el combate mediante la protección contra ataques o la mejora de capacidades ofensivas.
GLIFO	Habilidad que mejora el siguiente conjuro que se vaya a lanzar. Los glifos afectan únicamente a los conjuros, y sólo puede haber un glifo activo al mismo tiempo.
RITUAL DE LA NATURALEZA	Encantamiento ambiental que afecta tanto a los aliados como a los enemigos.

Guía para expertos

Al desarrollar estrategias de habilidades, es importante comprender el funcionamiento de cada habilidad de forma tanto individual como conjunta. Cada una de ellas tiene sus ventajas, pero también sus contrapartidas (daño/tiempo de recarga, curación/coste de energía), y también pueden utilizarse dos o más conjuntamente para producir unos efectos mayores que si se usan de modo individual. Este apartado te ayudará a desarrollar estrategias eficaces para combinar profesiones y habilidades.

Anatomía de las habilidades



	Nombre de habilidad	Cómo se llama la habilidad.
	Tipo de habilidad	La descripción de una habilidad indica su efecto al utilizarla.
	Coste de energía	El uso de la mayor parte de las habilidades cuesta energía.
	Tiempo de lanzamiento	El tiempo que transcurre desde que invocas la habilidad hasta que ésta empieza a funcionar.
	Tiempo de recarga	Después de cada uso, casi todas las habilidades deben recargarse para poder volver a utilizarse.
	Atributo	La mayor parte de las habilidades están asociadas a un atributo de las profesiones elegidas; si ese atributo se incrementa, mejora la eficacia de la habilidad. Para obtener más información sobre los atributos, consulta la página 6.
	Mantenimiento	Algunos conjuros de encantamiento causan una disminución de energía durante el tiempo que se mantiene el encantamiento.
	Sacrificio de salud	Muchas de las habilidades de los Nigromantes exigen un sacrificio de salud para poder utilizarse.
	Habilidades de élite	Cada profesión permite acceder a una serie de potentes habilidades de "élite". Las habilidades de élite son poco comunes y se identifican mediante un icono en forma de estrella. Tu personaje sólo puede tener en uso una única habilidad de élite al mismo tiempo.
	Habilidades de adrenalina	Ciertas habilidades precisan adrenalina, lo que significa que están listas una vez que tu personaje ha propinado o recibido unos cuantos golpes en combate. Las habilidades de adrenalina se iluminan de forma muy brillante cuando están activas.

Combinación de profesiones

En *Guild Wars* hay seis profesiones: Guerrero, Guardabosques, Monje, Elementalista, Hipnotizador y Nigromante. Según avances en el juego, debes elegir dos de ellas: una principal y una secundaria. Aunque no hay elecciones incorrectas, te darás cuenta de que ciertas profesiones se complementan entre sí desde el punto de vista del estilo de juego. Pueden combinarse, por ejemplo, la capacidad de absorción de energía de un Hipnotizador con el poder de curación de un Monje, o la tenacidad de un Guerrero con los poderes de absorción de salud de un Nigromante. El factor esencial que se debe tener en cuenta al elegir la profesión es el de sus atributos; estudia los de cada profesión para elegir los que mejor se adaptan a tu estilo de juego personal.

Profesión principal y profesión secundaria

Ten en cuenta que cada profesión cuenta con un atributo principal al que sólo tienen acceso los personajes que la hayan elegido como primaria. Imaginemos, por ejemplo, que queremos crear un personaje centrado en curar y mantener con vida a los miembros del grupo mediante el uso de las habilidades de curación del Monje y las de energía del Elementalista. Si elegimos como profesión principal la de Monje, obtendremos la ventaja del atributo principal de este personaje, el "Favor divino", que aumentará la eficacia de todos nuestros conjuros de curación. Si, por el contrario, elegimos como profesión principal la de Elementalista, obtendremos el atributo de "Almacenamiento de energía", que podremos utilizar para aumentar nuestra energía máxima, lo que, a su vez, nos permitirá lanzar conjuros con mayor frecuencia.

La clave para cualquier combinación de profesiones (o habilidades) consiste en analizar sus pros y sus contras. Recuerda que cada estrategia tiene su contraestrategia; conviene estar preparado. Si sabes lo que puedes esperar, tus posibilidades de supervivencia aumentarán. En el ejemplo anterior, si eliges un Monje/Elementalista deberás tener cautela con los Hipnotizadores que utilizan conjuros de absorción de

energía, ya que pueden acabar con tu reserva de energía con rapidez; en ese caso conviene utilizar conjuros con un coste de energía bajo. Por otro lado, si eliges un Elementalista/Monje tendrás un mayor depósito de energía, pero curarás por menos puntos con cada conjuro, y, además, deberás tener cuidado con los Guardabosques y con otros Elementalistas, ya que pueden causar daños cuantiosos a un objetivo en un intervalo de tiempo muy breve.

Combinación de habilidades

Una vez elegidas la profesión principal y secundaria, tu héroe podrá acceder a las numerosas habilidades disponibles para cada profesión. La clave de la eficiencia en el combate consiste en aprender a utilizar esas habilidades en combinación. Cada habilidad tiene sus puntos fuertes y débiles, y una combinación de habilidades acertada se basa en sacar provecho de estos factores contrapuestos. Una determinada habilidad puede, por ejemplo, aumentar tu velocidad de ataque, pero a la vez reducir el daño base, mientras que otra puede causar daño mágico con cada ataque. Si se utilizan conjuntamente, estas habilidades te permiten aprovechar el ataque mágico y el aumento de velocidad sin prestar mucha atención a la reducción del daño base, ya que el resultado global es superior al obtenido con el uso de cada habilidad por separado. Si combinas un conjuro que aumenta el daño infligido con otro que reduce el daño pero aumenta la velocidad de ataque, conseguirás causar un daño importante con mayor rapidez. Busca las habilidades que, combinadas, compensan sus respectivos puntos débiles para aumentar tu eficiencia en el campo de batalla.

Cuando decidas qué habilidades activar, ten en cuenta cuáles pueden funcionar bien en combinación y experimenta con ellas. La mejor forma de encontrar combinaciones de habilidades geniales es probarlo todo; a veces, las mejores combinaciones pasan inadvertidas por ser las más sencillas.

Nota: cuando elijas habilidades, ten en cuenta que, aunque la especialización puede aumentar tu fuerza en un aspecto, la diversidad aumenta la dificultad para contrarrestar tus ataques y te permite adaptar tu estrategia sobre la marcha.

Cómo contrarrestar estrategias: conoce a qué te enfrentas

Recuerda siempre que hay numerosas formas de combinar profesiones, habilidades y atributos; si te familiarizas no sólo con tu propia profesión, sino también con la de tus posibles contrincantes, obtendrás ventajas adicionales. Algunas profesiones son mejores por naturaleza para contrarrestar a otras. Los Guerreros, por ejemplo, pueden afectar a los Guardabosques si llevan el combate al terreno del cuerpo a cuerpo, y los Elementalistas, por su parte, son perfectos para neutralizar a los Guerreros a través de los conjuros con un radio de acción amplio, y los que provocan ceguera o debilidad en el enemigo. Es importante meditar sobre la función del personaje dentro del grupo y sobre el tipo de personajes con los que se va a enfrentar.

Maleficios y encantamientos

Entre las claves para entender cómo contrarrestar a otros tipos de personaje se encuentran el uso de encantamientos y maleficios, y la eliminación de sus efectos positivos (en el enemigo) o negativos (en los aliados). Aunque no todas las profesiones utilizan maleficios y encantamientos, es importante comprender su papel en el combate y adaptar la estrategia en consecuencia.

La eliminación de encantamientos procedentes de tus enemigos y la conservación de otros que os afectan a ti y a tus aliados pueden aumentar en gran medida tu eficiencia en combate. Mantente también atento a los maleficios y elimínalos de tus aliados siempre que puedas. Al activar conjuros de maleficio y de encantamiento, ten en cuenta

que pueden eliminarse; no dependas nunca por completo de ellos. Algunos maleficios y encantamientos pueden resultar más eficaces contra unas profesiones que contra otras. Los Hipnotizadores, por ejemplo, utilizan con mucha mayor frecuencia conjuros que ataques, de modo que lanzar a un Hipnotizador un conjuro que reduce su velocidad de ataque podría no representar problema alguno para él. Del mismo modo, un Guerrero que utilice principalmente ataques con armas y habilidades de adrenalina apenas sacará provecho de un encantamiento que aumente la regeneración de energía. Averigua cuál es el mejor objetivo para tus encantamientos y maleficios, e intenta anular aquéllos que actúan contra tu grupo.

Condiciones

Al igual que los maleficios, las condiciones suponen un obstáculo para el objetivo de un modo u otro. Las condiciones son más comunes que los maleficios, y se contagian de una víctima a otra con mayor facilidad (algunas hasta se dispersan por sí solas). No obstante, así como las condiciones son más comunes, también lo son las estrategias para contrarrestarlas. Es más fácil eliminar condiciones que maleficios, pero no te equivoques: eso no quiere decir que éstas sean débiles. Es importante conocer las condiciones cuyos efectos resultan más negativos para tu héroe y estar preparado para contrarrestarlas. Igual que con los maleficios, cuando uses una habilidad que provoque una condición a un enemigo, es conveniente que averigües qué objetivo quedará más afectado por dicha condición.

Hemorragia	**Causa una degeneración lenta de salud.**
Ceguera	**Tus ataques tienen un 90% de posibilidades de fallar.**
Quemadura	**Causa una degeneración rápida de salud.**
Lisiadura	**El movimiento se ralentiza un 50%.**
Aturdimiento	**Los conjuros tardan un 50% más de tiempo en lanzarse y se interrumpen con facilidad.**
Herida grave	**Reduce la salud máxima en un 20% (máximo de 100 puntos). La eficacia de la curación se reduce en un 20%.**

Continúa->

Enfermedad	Causa una degeneración de salud. Se contagia a criaturas cercanas de la misma especie.
Veneno	Causa una degeneración de salud.
Debilidad	Reduce el daño base de los ataques en un 66%.

Estrategia en tiempo real

Aunque lo habitual es ajustar la estrategia después de jugar, también es importante poder efectuar ajustes durante el juego; muchas de las estrategias se pueden contrarrestar cambiando de táctica sobre la marcha. Supongamos, por ejemplo, que eres un Monje y, mientras estás curando a tu grupo, un Guerrero te ataca. La reacción natural puede ser la huida, pero los Guerreros causan daño adicional a los enemigos que huyen, de modo que una buena opción sería la de permanecer en el lugar y modificar la táctica de curación. Tendrías que utilizar conjuros que redujesen el daño que el Guerrero te causase, y efectuar curaciones pequeñas y rápidas sobre tus aliados. Un sencillo cambio en el orden de curación de los aliados, o la curación de los objetivos más próximos para evitar tener que correr (lo que te expondría a un posible daño adicional por huida) reducirá la eficacia de los ataques del Guerrero.

La clave consiste en analizar la situación teniendo en cuenta las habilidades activas en el momento. Piensa en tus posibilidades de minimizar los efectos de los contrincantes. Si alguien elimina todos tus encantamientos, intenta aplicarlos de forma que los más débiles sean los primeros en ser eliminados o utiliza con mayor frecuencia otro tipo de habilidades. Un sencillo cambio en la forma de jugar suele ser el método más eficaz para contrarrestar la estrategia del enemigo.





CAPÍTULO 12
Clanes

Clanes

Los clanes son grupos de héroes que se han aliado bajo un estandarte común. Al unirte a un clan obtendrás una lista de amigos con los que formar grupos de aventureros, intercambiar objetos, llevar a cabo misiones, etc. Cada clan tiene unos colores y un emblema propios, lo que permite a sus miembros identificarse entre ellos a simple vista. Sus integrantes se pueden reunir en una sala privada para hacer planes, crear grupos o desafiar en combate a otros clanes.

Los clanes pueden competir entre sí en misiones PvP y torneos, cuyos resultados determinan la clasificación de cada clan en el mundo de *Guild Wars*. Puedes crear tu propio clan o unirte a uno de los numerosos ya existentes.





Creación de un clan

Para crear un nuevo clan, visita al registrador de clanes de alguna ciudad. A continuación, sigue las instrucciones en pantalla para asignarle un nombre. Más adelante podrás crear un emblema exclusivo para los miembros de tu clan.

Invitaciones

Cuando invites a otros jugadores a unirse a tu clan, éstos recibirán una invitación que deberán aceptar para convertirse en miembros de él. Si la persona a la que invites ya forma parte de un clan, recibirás un aviso y tu invitación no se enviará.

Unión a un clan

Si te han invitado a unirte a un clan, recibirás un aviso de invitación que podrás aceptar o rechazar.

Clasificación de clanes

Tu clan obtendrá puntos de clasificación por cada batalla de clanes que gane; la clasificación de clanes que se muestra en la página web de *Guild Wars* muestra los 100 mejores clanes en función de los puntos de clasificación conseguidos. Visita esta página para consultar la clasificación de tu clan.

Sala del clan

La sala del clan es el lugar de reunión privado de tu clan y el punto desde el que se inician los combates con los demás. En algún momento, cada clan podrá costearse una sala propia a la que únicamente podrán acceder sus integrantes. Si perteneces a un clan, tu sala aparecerá en el mapa en forma de icono o marcador verde.







CAPÍTULO 13
Misiones y aventuras

Misiones y aventuras

Aunque puedes recorrer las zonas salvajes de Tyria libremente para ir de caza o de excursión, dispones también de numerosas misiones y aventuras para poner a prueba tus habilidades y obtener la recompensa adecuada. La mejor forma de descubrir misiones y aventuras es explorar el mundo y hablar con los personajes, en particular con los que tengan un signo de admiración verde sobre su cabeza. Puedes



acometer tres tipos básicos de empresas con recompensa: aventuras, objetivos secundarios y misiones.

Aventuras

Hay dos clases de aventuras: las cooperativas y las competitivas. Las cooperativas te recompensan con puntos de experiencia y de habilidad, y siguen las líneas argumentales principales de la historia de *Guild Wars*. Las aventuras competitivas enfrentan a equipos de jugadores en especies de torneos.

Al entrar en *Guild Wars*, tendrás acceso a un número de aventuras limitado. A medida que las vayas completando, otras irán quedando disponibles. En el mapa se muestran

las aventuras disponibles y se indica también cuáles se han completado.

Para poder completar una aventura de forma satisfactoria deberás cumplir sus objetivos antes de concluir la sesión de *Guild Wars*. Puedes repetir aventuras cuando quieras, así que, si así lo deseas, puedes regresar y cumplir los objetivos más tarde.

Objetivos secundarios

Es posible que, durante una aventura, surja la oportunidad de aceptar objetivos secundarios. Estos objetivos suelen estar relacionados de algún modo con la aventura principal, pero tienen sus propios fines independientes. La mayoría proporcionan recompensas en forma de experiencia, oro, objetos o una combinación de todos ellos.



Misiones

Las misiones son como miniaventuras. Cuando estés en zonas que se puedan explorar, te encontrarás con frecuencia a personajes que te propondrán misiones que desean que tú lleves a cabo. Al igual que ocurre con las aventuras, las misiones completadas suponen una recompensa en forma de experiencia u objetos. Las misiones permanecen activas en el registro hasta que se completan.

No vayas solo

La mayoría de las misiones y aventuras son más sencillas de completar entre varios jugadores. Para encontrar compañeros con los que lanzarte a la aventura, ve a un puesto de avanzada y utiliza el sistema de chat para invitar a otros jugadores a unirse a tu equipo. También puedes contratar mercenarios, héroes controlados por el ordenador a los que puedes encontrar en ciudades y puestos de avanzada.

Nada de rendirse

La dificultad de las aventuras y misiones aumentará a medida que avances, y es posible que no puedas completarlas la primera vez que lo intentes. Recuerda que siempre puedes regresar a cualquier misión y volver a jugarla con una estrategia nueva o un grupo distinto, o simplemente aprovechando tu mayor experiencia y las habilidades adquiridas a lo largo del tiempo.



Nota: para obtener más información sobre los esbirros, consulta la página 30.





CAPÍTULO 14
Torneos

Torneos

En *Guild Wars* se celebran continuamente torneos, en los que decenas de miles de equipos compiten para alcanzar la posición más alta en la clasificación de clanes. Reúne a un equipo y participa en una serie de combates para poner a prueba tanto tus habilidades como tus límites. En la clasificación de clanes de la página web de *Guild Wars* aparecen las victorias y derrotas de cada clan y las puntuaciones en función de ambas. En "Mundos en guerra", el torneo internacional de *Guild Wars*, los territorios compiten entre sí para obtener la supremacía mundial.

Factores comunes

Todos los combates de torneo tienen en común los puntos mencionados a continuación.

- **Héroe Fantasma:** en cada combate de torneo, tu equipo recibe la ayuda de un Héroe Fantasma; algunos combates exigen mantenerlo vivo para ganar. Tu Héroe Fantasma resucita junto con tu equipo.

- **Aumento de moral:** un aumento de moral incrementa de forma temporal la salud y la energía máximas de los miembros del grupo en un porcentaje determinado. La obtención de un aumento de moral puede reducir o eliminar por completo las penalizaciones por resucitar.

Otros factores

- **Resurrección:** cuando haya sacerdotes presentes, éstos resucitarán a los miembros muertos del equipo cada cierto tiempo. Si matan al sacerdote, los miembros muertos del equipo permanecen así a menos que otro miembro del equipo los resucite. Ciertos combates incorporan un círculo de resurrección permanente que no puede destruirse.

Combates de torneo

Los combates de torneo de *Guild Wars* suelen corresponder a una de las categorías mencionadas a continuación.

Supervivencia (un solo grupo)

Constituye la primera etapa del torneo. Debes luchar contra una oleada continua de enemigos y sobrevivir hasta el inicio de la fase siguiente.

Condición de victoria	Defensa del Héroe Fantasma con vida hasta que haya otro equipo disponible contra el que competir y dé comienzo la siguiente fase
Condición de derrota	Muerte del Héroe Fantasma, o de todo el grupo sin posibilidad de resurrección
PNJ	Héroe Fantasma
Aumento de moral	Asesinato de guardianes del Abismo

Consejos:

- **Mantén a tus curanderos en la retaguardia y forma un muro a su alrededor.**
- **Los conjuros que sacan provecho de los cadáveres son muy útiles en esta misión.**
- **El aumento de moral de este combate se transmite a futuros combates.**

Aniquilación

El objetivo en los combates de aniquilación es sobrevivir hasta la eliminación de los demás equipos.

Condición de victoria	Derrota de todos los miembros del equipo rival
Condición de derrota	Derrota de todo tu equipo por parte del equipo rival
PNJ	Héroe Fantasma, sacerdote
Aumento de moral	Asesinato del sacerdote enemigo

Consejos:

- Mantener vivo al sacerdote resulta fundamental en estos combates; ten cuidado con los ataques a distancia dirigidos contra él por parte de Guardabosques y Elementalistas.
- En algunos combates de aniquilación aparecen altares, que ofrecen ventajas adicionales para tu equipo si se controlan. Para controlar un altar, lleva hacia él tu bandera o tu reliquia

Captura la reliquia

En los combates de captura de reliquias, dos equipos compiten para recoger reliquias enemigas durante un período de tiempo fijado. Captura la reliquia enemiga y llévasela a tu Héroe Fantasma. Cuando entregues la primera, aparecerá otra nueva; captura tantas como puedas antes de que el tiempo se agote. Este tipo de combate incluye un círculo de resurrección, así como hogueras que señalan la puntuación: el color y la intensidad de las llamas (pequeñas, medianas o grandes) indican cuál es el equipo que va en cabeza y por cuántos puntos.

Condición de victoria	Recogida de más reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo
Condición de derrota	Recogida de menos reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo
PNJ	Héroe Fantasma
Aumento de moral	Asesinato del Héroe Fantasma enemigo

Consejos:

- Mientras lleves una reliquia, no utilices habilidades ni ataques; si lo haces, la soltarás.
- Al llevar una reliquia, el movimiento se hace más lento; debido a su pesada armadura y sus habilidades para correr, los Guerreros son los mejores para transportar reliquias.
- Mantén presionada la tecla ALT y gira la vista para buscar reliquias en el terreno.
- Utiliza conjuros para proteger la reliquia de tu equipo.
- Algunos combates de captura de reliquias presentan una puerta; el control de las puertas puede suponer la clave de la victoria en estos enfrentamientos.

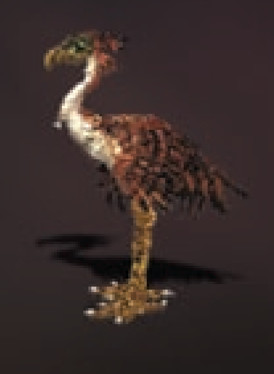
Rey de la colina

El objetivo de los combates "Rey de la colina" es que tu equipo controle el altar cuando el tiempo se haya agotado. Tu Héroe Fantasma deberá reclamar el altar mediante un conjuro de "reclamación". Este tipo de combates incluyen un círculo de resurrección.

Condición de victoria	Control del altar por parte de tu equipo al agotarse el tiempo
Condición de derrota	Control del altar por parte del equipo rival al agotarse el tiempo, o derrota de tu equipo sin posibilidad de resurrección
PNJ	Héroe Fantasma
Aumento de moral	Dos minutos de control del altar por parte de tu equipo

Que empiece la aventura

Ya sabes cuál es tu deber. Has aceptado el desafío. Ahora sólo te queda ponerte la armadura, empuñar el arma y entrar en el mundo de *Guild Wars*. Eres el héroe que todos esperaban. Que los dioses antiguos te acompañen.





ATENCIÓN

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO! ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o usar videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de conocimiento o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar. Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan.

PARE INMEDIATAMENTE y consulte a su médico si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: *convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de conocimiento, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.*

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.





GWSE-EU-ES-MA